1990年 5 月1日発行（毎月1回1日発行）第 2 巻第 5 号通巻17号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 380yen

# マルカツ 勝 PCエンジン

1990 5月号

## 速報!! 天外魔境II 製作発表

アニメ化も決定!



付録1 新作爆裂ナムコをとことん攻略

## ザ・ナムコ

超絶倫人ベラボーマン
スプラッターハウス
バルンバ／他

## 新作BIG速報!

最後の忍道
ヴァリスIII
ラストハルマゲドン
バスティール／他

付録2

## ウルトラアーケード帝国

AOU＆春の新作特報!!

Enjoy Hudson

PCエンジン CD-ROMシステム

# 単純括難解究極遊戯。

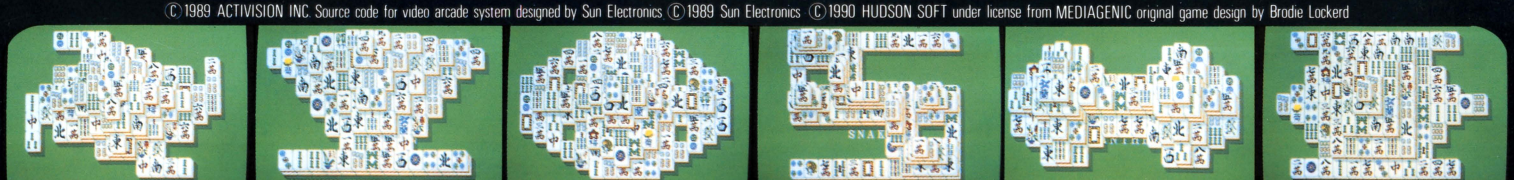


4月13日発売
税別標準小売価格5,800円

# 上海 II

あの「上海」がCD－ROMで登場。「上海II」となってまた君をパズルゲームのとりこにするぞ。牌の配列は帝・蠍・猿・蛇・豹・龍の6パターン。頭脳フル回転で全面クリアしろ。実戦モードで挑戦すれば興奮度はさらにパワーアップ。君は闇の中の龍に勝てるか。





帝配列 蠍配列 猿配列 蛇配列 豹配列 龍配列

HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡

制作開始よ!! FAR EAST OF EDEN

# 天外魔
## 卍MARU



## こいつがNEW HERO その名も戦国卍丸!!

姓は戦国、名は卍丸。火多（ひだ）の国に生まれた少年忍者だ。年齢は13～14歳ぐらい。その体には、前作『天外魔境』の主人公・ジライアたちと同様、「火の一族」の血が流れているのだ。一族に伝わる、宝剣と陣馬織りに身を固め、ジパングの平和を脅かす、闇の軍団に立ち向かうのだ！

## ストーリーは？

さて、肝心のストーリーはどんなものになるのか。大まかにまとめてみよう。

まず、ゲームの背景となる時代だが、これは前作『天外魔境』から数年後の話になるらしい。したがって、前作の登場人物のうち、ホテイ丸など脇役の何人かが再登場してくることが考えられる。

前作の坂東編に対して、大和編となり、ジパングの中部、近畿、中国、四国の各地方が冒険の舞台となる。

そして、今回の敵は、「根の国」の王・黄泉が率いる暗黒軍団。詳しいことは不明だが、はるかな太古から、ジパングの地底を支配してきたという強敵なのだ！

## システムは？

基本的なシステムは前作のままだが、そのパワーアップは、ハンパじゃない！　まず、CD－ROMの泣き所である、アクセス回数を大幅に軽減。前作では、１戦闘ごとに読み込んでいたけれど、なんと今回は戦闘に関してはノーアクセス!!　戦闘自体も、ＡＩによるオートバトルとコマンドバトルが選択でき、よりスピーディに。また、コマンド体系も一新、今までのＲＰＧでは考えられなかったコマンドも登場することになる。

# '91年初春発売決定!!

# 境 II

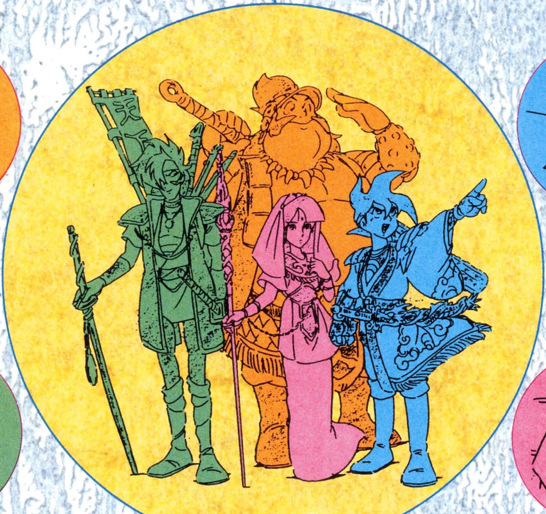
電光石火

MARUKATSU

みんなお待たせ!! 昨年夏、PCエンジンユーザーの話題を独占した、あの超大作RPG『天外魔境』の続編制作が、ついに発表されたぞ！ 正式タイトルは『天外魔境II－卍丸－』。今回の第1報では、メインキャラクターのイラストとスタッフ各氏のコメントを中心に、ゲームの核心に迫っちゃうのだ!!

## メインキャララは、この4人!!

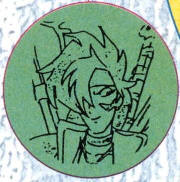
これが、今回パーティを組んで戦うメインキャラだ。この4人の出会いが、ゲーム前半の大きなポイントになる。しかも、それぞれのキャラには、外見からもわかるように個性的な人格と独自の目的があり、それが戦闘中の行動やイベントにも密接に関わってくるんだ。





### 極楽太郎

見た目は、中年のおっさんの様だが、実際には17〜18歳といったところ。とにかく力が強く、技や作戦よりも、パワーで押し切ってしまうタイプ。



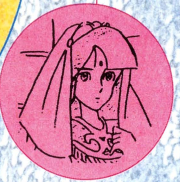
### カブキ団十郎

とにかくハデ好きな男で、他人が自分よりも目立つのをなにより嫌う。多彩な術を持っているが、効果よりも見た目のハデさを優先させてしまう。15〜16歳。



### 戦国卍丸

本編の主人公。火多の国の忍者の里から旅立つ熱血少年。その名のとおり、髪形が「卍」の形をしている。年齢は13〜14歳。



### 絹

物語の鍵をにぎる謎の少女。絶大な潜在能力を持っているが、手鎖によって自らの力を封印してしまっているため、好んで戦闘に加わろうとしない。

## 最高のRPGを目指して最強のスタッフが集まった!!

### 原作・広井王子



前作に引き続き、原案、シナリオを担当。「愛と友情をテーマに、より感情移入しやすいストーリーになります」



天外魔境

### 監督・桝田省治



ゲームデザインを含め、全体をまとめる。「対象年令を上げます。より難しくなり、やりごたえも上がります」




桃太郎電鉄

### 演出・岩崎啓真



プログラミングの総元締。「あらゆる面で、『イースI・II』を越えるゲームをつくります。まかせて下さい」




イースI・II

### 絵師・辻野寅次郎



キャラデザインは、もちろんこの人。「『お祭騒ぎ』をコンセプトに、よりハデなキャラになりそうです」



天外魔境

メインスタッフが語る天外魔境II

# 天外IIは世界一豪華なゲームになる!!




やっと制作が発表されたばかりとあって、まだその全貌も定かではない『天外魔境II』だけど、制作体制のほうはすでに万全だ!!　そこで、このページでは、メインスタッフの各氏に、それぞれの立場から『天外魔境II』にかける、熱い意気込みを語ってもらったぞ！



## 広井さん　『天外II』の大前提は「キャラクターゲーム」であることです

まず第1に、これはもう桝田君、岩崎君とも意見が一致しているんですけれども、今回は「キャラクターゲーム」でいこうってことです。ゲーム中の全てのことはキャラクターのためにある、という考えで作っていこうと思ってます。とにかく、キャラクター自体を楽しんでもらいたいですね。ストーリー的にも、今回はまったく新しいキャラクターを主役に持ってきました。「戦国卍丸」という少年です。この少年が、火多の国から京都、山口の辺りまで回って冒険していきます。その途中で、「極楽太郎」「カブキ団十郎」「絹」などの仲間と出会っていくわけですが、初めのうちは、この4人をどうコントロールするかというのが、結構大変になるんじゃないかと思います。こいつらは、独立した人格をもった奴らで、なかなか言うことを聞いてくれませんから。ただ、連れて歩くうちに少しずつ人格みたいなものが見えてきます。仲間を連れて、パーティでやっていくゲームってのが、本当はどういうものなのかがわかってもらえたら、成功だなと考えてます。

それから、原作者としては「火の一族」



# 天外魔境

スクープ…

# アニメ化スタート!!

上巻▶7月21日　予価¥4,800（税抜）

発売予定

下巻▶8月21日　予価¥4,800（税抜）

についても、きちんと設定していきたいですね。実は「火の一族」っていうのは、ただの正義の味方っていうんじゃなくて、ジパングという土地の創世にかかわっている一族なんですよ。
　ま、他にもいろいろとあるんですが、とにかく期待してて下さい。この『天外魔境II』は、CD－ROMシステムと一緒に買っても、お釣りがくるぐらいのゲームになりますからね。



## 桝田さん　このゲームでPCユーザーの、RPGに対する意識を変えたいね

　広井さんも言ってたように、今回はキャラクター中心でやっていきたいんです。今までのRPGでは常識とされてきたような、イベントの処理やコマンド体系、パラメーターなんかも、キャラクターを立てるためには平気でいじっちゃおうと思っています。例えば、「絹」っていう女の子は、手鎖で自分の力を抑えちゃってるわけですよ。だから、ある時期がくるまでは、戦闘用のコマンドの中に「戦う」がないとか。あるいは、体の大きい「極楽太郎」だったら、普通のキャラなら8個までしか持てないアイテムが倍の16個持てちゃうとかね。とにかくメッセージ以外の部分で、各キャラの特長を出していきたいですね。
　キャラクターについては、打ち合わせの時も面白い方法をとってて、広井さんなら「極楽太郎」っていうようにスタッフの1人1人が、それぞれのキャラクターを担当しているんです。岩崎さんなら、「カブキ団十郎」になりきって「俺は服が汚れるようなことはしないぞ」とかね。
　キャラクター以外の点、スケールとか世界のディテール、あるいはストーリー、イベント、とにかく全てにおいて、いい意味で常識を打ち破るゲームにしたいですね。



## 岩崎さん　これまでにない、すごく賢いAIを搭載するつもりです

　やりたいことはいくつもあるんですが、第一に、オートバトルの良さみたいなのを活かしたいですね。演出やシナリオとの兼ね合いもあるけど、オートとかAIとかっていうのは、ちゃんと1人1人の動きを考えてやれば、戦闘で性格を表現することも可能だと思うんです。例えば「カブキ団十郎」なら、与えるダメージよりも、まず顔見せって感じで、ドハデな術を使ってしまうとかね。もちろん、あんまり馬鹿なことばっかりするようだとプレイヤーが怒っちゃうんで、今までのゲームにはない、すごく賢いAIを用意してありますけど。
　第二に音楽。以前から考えていたんだけど、今のゲームの曲っていうのは、マップに合わせてるでしょ。そうじゃなくて、場面場面のキャラクターの心情を代弁するような曲の方がいいんじゃないかと思うんですよ。
　曲自体も、これはまだ言えないんですけど、前作の坂本龍一さんに負けないくらい超メジャーな方に担当してもらうことになってます。
　それから、演出って点から言うと、1時間に1回は、プレイヤーがあっと驚くような仕掛けを用意しています。現在、考えているネタだけでも100はありますから覚悟しておいて下さい。

# 続報を待て！

　スタッフの話を聞けば聞くほど、ものすごいゲームになりそうな『天外魔境II』。こいつはもう期待するっきゃない!!　てなわけで本誌では、ゲームの制作状況・最新情報をガンガンレポートするぞ！　あの「天外余興」も、そろそろ復活する予定!!　お楽しみに!!



⬆真剣な表情で第1次審査中!!　広井さん以下レッドの皆さん。



応募総数ズバリ2526作!!　たくさんの応募本当にありがとう。すべてをじっくり見たいので、優秀作発表を7月号に延期させていただきます。優秀作は約束通りゲームにも採用され、エンディングにキミの名前が入りマース!!

# 『天外II』にアイデアをありがとう

※「『天外魔境II』アイデア募集」は3月15日をもって締め切らせていただきました。





## ストーリー

『天外』ファンよ喜べ!!　なんと自来也と仲間たちの新たな冒険が、オリジナル・ビデオ・アニメ化されることになったのだ。タイトルは『天外魔境　自来也おぼろ変』(発売元／タカラ)。ストーリーはまったくのオリジナルで、より深く『天外』の世界を楽しめるぞ。もちろん、広井さん、辻野さんもスタッフとして参加しているぞ!!

義賊・自来也は、世の中のめずらしいもの大好き小僧!!　天下のお宝マニアだ。今回目をつけたのが白鷹城の秘宝「ヒルコ」。ところが、こいつを狙って外の国より、邪心斎率いる紅蜘蛛党があやしく動く。「ヒルコ」の秘密を知る白鷹城の雪姫をめぐり、江戸の隠密、大蛇丸や脳天気な綱手が入って糸はもつれ、大乱闘!!　自来也を助ける雲切の親分も仲間千人集めて大ハッスル！　さてさて、雪姫の運命は？　はたして「ヒルコ」の秘密とは。

## 原作者　広井王子

　アニメとして見せることは、ゲームとも小説とも違うと思う。そこで、映像としてカッコイイもの、痛快無国籍チャンバラ忍法活劇をめざしました。今度はアニメとして目一杯楽しんでもらいたいな。よろしくネ!!

## これがイメージボードだ!!



⬆セル画を起こす前の下描きなのだ。

月刊マルカツPCエンジン

# MAY CONTENTS

5月号目次
1990 ⑤ Vol.5 発行／角川書店
表紙イラスト／藤井啓誌
表紙ロゴデザイン・アートディレクション／高木和雄〔AR+DA〕



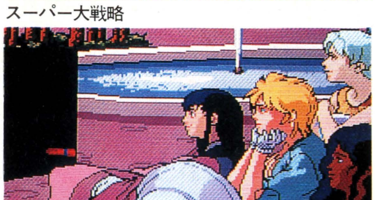


最後の忍道


ラストハルマゲドン


桃太郎活劇


スーパー大戦略


ソル・ビアンカ



フォーメーションサッカー

## 付録① ザ・ナムコ1990

新作爆裂 ナムコをとことん攻略!

●超絶倫人ベラボーマン
●スプラッターハウス
●バルンバ/他

## 付録② ウルトラアーケード帝国

マルカツPC自信の1冊!

AOU&春の新作ウルトラ特報!!



マルカツPCエンジンではゲームのジャンルを略記しています

- CD-ROM
- 4M Huカード(数字はメガ数)
- SG スーパーグラフィックス専用
- BU バックアップ対応

- RPG ロールプレイング
- STG シューティング
- ACT アクション
- AVG アドベンチャー
- SLG シミュレーション
- SPG スポーツ
- PZG パズル
- ETC その他

《GAME INDEX》 アイウエオ順



☆掲載ソフトのうち、とくに表記のないものは税別です。

PC Engine

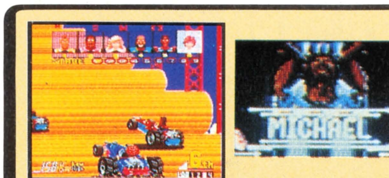
# 思わず、カラダが動いちゃうっ。



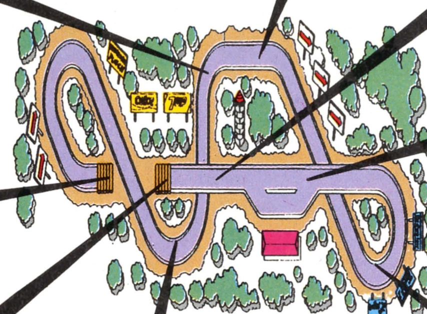

## ゴール
パワー全開！　激走するライバルたちをぶっちぎれ。栄光のチェッカー・フラッグが見えた。ゴールインまでトップで爆走。




## スタート
スターティング・シグナルがブルーに変わるやいなや、破壊的なエキゾースト・ノートを　轟かせながらスタート。




## ジャンプ台までの助走コース
目の前にジャンプ台が迫ってきた。アクセルを目一杯踏みこんでシフト・アップ。スピード・メーターは最高時速の244km/hを指している。






## 着地
方向をコントロールしながら見事着地。バウンドしながらシフトアップ。



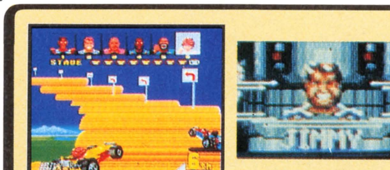

## 直線コース
パワー全開。激走するライバルたちをぶっちぎって一気にトップに躍り出る。




## ジャンプ台
ランバー（丸太）のきつい登り坂を一気に駆け上がりジャンプ。一瞬、目の前からコースが消え、バギーカーは宙を跳ぶ。



## 左コーナー
絶妙のステアリング・テクニックを駆使して悪路を走破。インに入り込むようにしながら左カーブをクリア。




## ヘアピン・カーブ
244kw/hまでたたきこんだギアをシフトダウン。急カーブで車体にGがかかる。パワードリフト走行の技の見せ所だ。






ヘビィな悪路、ライバルたちの熾烈な妨害。そして、バラエティに富んだコース。かつて、これほど苛酷なレーシング・ゲームがあっただろうか？アーケード版で超人気のゲームがついにPCエンジンで登場する。めざすはオール№1。キミは勝ち残れるか!?

## 1990年4月13日スタートよっ!!

定価￥6,900（税別）

アスミックテレフォンサービス……………………………………………………

☎03-235-5903（PCエンジンソフト）☎03-235-5619（ファミコンソフト）☎03-235-5902（メガドライブソフト）

ASMIK
株式会社アスミック




*Tomomi Nishimura*

**「アイドルゲームじゃつまらない。」**この大胆なコンセプトをもとに、フルアニメーションによるアイドルのキャラクター化で、過去のアイドルゲームと一線をひく。「西村知美」本人と綿密な打合せを行ない、彼女のイメージを豊かな創造力と高度な技術で完璧に描き出す。冒頭のビジュアルシーンでは、アニメ化された「西村知美」が「眠り姫」を歌い踊る。フィールドタイプのRPGのようにキャラクターを操作して進めるアドベンチャーとしては新しいタイプのゲームを中心に、さらにシューティングやパズルゲームなどを盛り込んで何倍も楽しめる。全てに新しい、まさにファンタジーストーリーの世界へ。

「違う」と感じたらこのブランド。
1990.3.31 クオリティ宣言

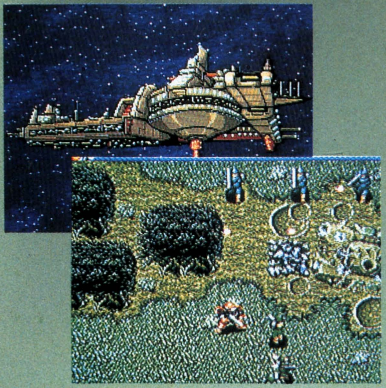
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社

LASER SOFT


CD-ROM² SYSTEM
PC Engine
DEATH BRINGER
この物語は、あなたが体験するもう一つの人生である
臨場感あふれる画面構成。遠くから敵を表示する3Dシーン。
アニメーション処理で展開、シミュレーション形式の2D戦闘シーン。
キャラクターの能力をプレイヤーが創るスキルシステム。
約15分にもおよぶ壮大なビジュアルシーン。
キャラクター同士の会話も肉声で楽しめる話題のRPG。
企画・制作/㈱日本テレネット ㈱講談社経営総合研究所
デスブリンガー
定価7,200円(税別)
4月27日発売予定
新作を超えた名作。
Torigawa
©TELENET JAPAN 1990




特殊武装兵器 N.A.P(ニューエイジパワードスーツ) に身を固めた5人の戦士、ボウイ、ヴェルダー、ハンセン、ハンナ、モモコ。バズーカ、バルカン、ロングセイバーなど、それぞれ独自の装甲・兵器を持ったメインキャラを操作して、天才科学者ロイマン率いる秘密組織ZODSの陰謀を打ち砕け! キャラクター選択システムによりゲームの難易度をプレイヤーが決定。いく通りものゲームプレイが可能。リアルなバトルシーンが君を本物の戦場へと誘う!



企画・制作/㈱日本テレネット 東芝EMI㈱

# ファイナルゾーンII

定価6,780円(税別)

**絶賛発売中**






多彩な攻撃バリエーション。個々のキャラクターの攻撃パターンは、30種類以上。度肝を抜く魔法攻撃。レベルアップとともに過激さを増していく痛快さ。一人一人にストーリーを用意、オープニングやエンディングも違ったビジュアルシーンが楽しめるリアル・アクションゲーム。



# ゴールデン アックス

定価6,780円(税別)

**絶賛発売中**

# この春発進!

**スタッフ大募集!** ■プログラマー■CGイラストレーター■ゲームデザイナー■サウンドクリエイター
月給18万円〜30万円 出来高100万以上 開発部 福島までTEL!

ユーザー・ホットライン 03-268-1268 045-784-2800 ゲームの内容に関する質問には、右記の専用電話でお答えします。 ユーザーサポート・ダイヤル 03-268-1157(毎週 月、木、土・15〜16時)

発売元
RENO
Renovation Game
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL. 03-268-1159


絶賛発売中!
SHOW撃波
震えるゲーム革命
感動に出会う
ビジュアル
Visual
RPGの旅へ
コズミック・ファンタジー
・冒険少年ユウ・
RPGに求めていた夢。
ストーリーを見て、聞くことができたら、どんな感動を味わえるのだろう。
CD-ROM²はまさにファンタジックなRPGを実現させてくれた。
[ビジュアルRPG。] 生き生きと語りかけるキャラクター。
壮大なストーリーを彩る高度なグラフィックとサウンド。
素晴しいビジュアルシーンと想像を絶するビックなスケールのゲーム。
手にした者の心に忘れられない「名作」の誕生!!
希望小売価格 6,780円(税別)
お詫び
コズミックファンタジーは、諸般の事情により発売日が遅れておりましたが、〈3月30日発売〉となりました。みなさまに大変ご迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。今後も、さらに創作活動に力を入れてまいりますので、何卒よろしくお願いいたします。
好評発売中
RED ALERT
レッドアラート
ドラマチックに戦う!!
エキサイティングな
アクションゲーム。
25面にもおよぶ多彩なステージ。次々と課せられる困難な任務。的確な状況判断と戦略がなければ戦えない。さらに、豪華キャストの声優陣と重厚で迫力のあるビジュアルシーンがドラマを盛り上げる。CD-ROM²ならではの臨場感にあふれた演出とゲーム密度で味わう本格派。CD-ROM²はキミのパワーと頭脳に挑戦する。
売価格 6,780円(税別)
株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159
制作：新日本レーザーソフト株式会社
LASER SOFT

New Concepter

形のないかたち。色のない、いろ。
新しい生命を生み出す力を秘め
時に、姿を変えながら静かにたゆたう。
澱むことなくきらめく水のように。

Falcom

# 感性職人募集！

### ソフトウェア開発スタッフ

ゲームソフトのプログラマー（アセンブラでソフトウェアが組める開発技術スタッフ）※自作の完動の作品に操作説明・開発機種・期間等を記入したコメント、及び自分のコンピュータ歴等を記入したものを添付し、お送り下さい。

### 制作担当スタッフ

①シナリオライター　②デザイナー
※①は自作のシナリオにあらすじ・人物紹介などを添付してお送り下さい。
②は自分の作品にコンセプト等のコメントを添付してお送り下さい。

### ゲームソフト・グラフィック担当スタッフ

※デッサン・レイアウト・色彩感覚が判断できるものを3～4点描いてお送り下さい。

### 企画運営スタッフ

商品の企画／販促／プロモーション
ファルコムショップの運営・管理他
※企画の基本は物を売り込む仕事です。まず自分を売り込む為の詳しい経歴書及び自分のPRを文書にして送付して下さい。自分に熱意があれば、あらゆる仕事へのチャンスと可能性があるのもこの企画スタッフです。

### 音楽担当スタッフ

コンポーザー／アレンジャー／マニュピレーター
※自作の曲を3～4曲作り、使用機種・録音方法を記入の上お送り下さい。（出来れば楽譜も）

### ➡➡応募方法⬅⬅

①履歴書（写真貼付）　②経歴書（書式自由）
③作品等（各希望職種参照）
以上3点を下記まで郵送して下さい。
書類選考の上面接日をご連絡致します。
（1～2週間後）

■ご注意
応募書類及び作品は返却致しません。
あらかじめご了承下さい。

■書類送付先
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4トミオービル
日本ファルコム スタッフ募集係
（TEL.0425-27-0555）

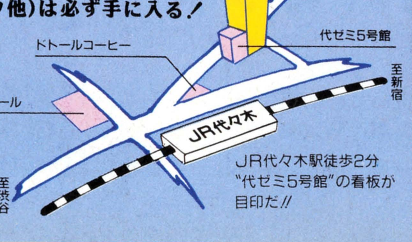
Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501




## ファルコム最新情報発信基地
## ——ファルコムショップ——

ファルコムの新製品やグッズが全て揃う。ちょっと遠い人もいるかもしれないけど、ファルコム関連の商品（グッズ・CD・コミック他）は必ず手に入る！
ファルコムの最新情報をここでキャッチしよう！

〒151 渋谷区代々木1-55-2
大和ビル5F 03(375)1917




JR代々木駅徒歩2分
"代ゼミ5号館"の看板が目印だ!!



PC Engine

# よりスリリングな興奮！

スーパーリアルアクションゲーム

# 虎への道

希望小売価格¥6,700(税別)



王林寺拳法の達人「李王(リー・オウン)」は、龍王に誘拐された子供達を助けるために今、立ち上がった。最強の敵、龍王を倒すためには王林寺拳法の究極の奥義「虎気功」を極めなければならない。次々と襲う敵、ステージ毎に行われる修行、数々の武器とアイテム、

ゲームセンターを興奮させた快作が装いも新たにPCエンジンでついに登場！



好評発売中



# ULTRA BOX

CD-ROMマガジン

# ウルトラボックス

世界で最初？の本格的マガジン形式のCD－ROM総合エンターテイメントソフトの登場だ。PCエンジンCD－ROMならではの容量をもってして初めて実現した画期的企画。

**5月末発売予定！** 希望小売価格¥4,800(税別)



ROM ROM

## さすがCD-ROM²



### 世界初のCD-ROMマガジン 話題満載でいよいよ登場！

収録内容

●**気になるヒロイン**：活躍が期待できる女性歌手の情報●**PCエンジンソフト図鑑**：いままで発売されたPCエンジンソフトを完ぺきに収録したうれしいデータ集●**星に願いを**：あのラッシャー木村が君の運勢を過激にチェック●**実用デートコーナー**：人気タレント小栗香織を起用して原宿、渋谷を舞台にしたデートシミュレーション●**ちょっと英語ができたなら**：日本にきた外人ギャルとの楽しい会話を楽しもう●**ボムタウン・ストーリー**：東映動画の全面協力でおくる30年代風アニメ●**ジャンジャンボックス**：君の投稿イラストなどを紹介する読者参加コーナー――ほか新作紹介やオリジナルゲームなど全部で14項目の特集を収録今後季刊で発売していきます。



# めざすは何と1,000万$!

# KING OF CASINO

# キング・オブ・カジノ

希望小売価格 ¥6,200(税別)

PC Engine

売中

カジノで行われる代表的なゲーム5種類、ポーカー、ルーレット、キノ、
スロットマシン、ブラックジャックをまるで本当にラスベガスや
モナコのホテルに滞在してプレイしているかのごとく楽しめる
ちょっとアダルトな雰囲気のギャンブルゲームだ。
1000ドルを元金に君の腕と運で冷徹なディーラーなどと勝負して
目指すはなんと1000万ドル。
PCエンジン初の本格的ギャンブルゲームいよいよ登場!



















## 楽しさ異次元!! ロムロム・カラオケ

## またひとつ世界が広がる!!

### CD-ROM²で気軽にカラオケ

PCエンジンCD-ROM²の機能ならではの新しい世界、それがカラオケです。
ゲームに飽きた時、仲間と楽しくパーティーをしたい時、
あるいはこっそり練習してみんなをあっといわせたい時、家族で盛り上がりたい時、
そんなときROM²カラオケがあればもっともっと楽しい。

お手持ちのラジカセ、ステレオセットあるいはROM²アンプがあれば
CDと同じデジタルサウンドとPCエンジンのあの楽しいグラフィックスによる
アニメーションや完ぺきな歌詞スクロールでカラオケが楽しめます。

**3月下旬より順次発売!** 希望小売価格 ¥4,800(税別)

ROM²アンプは日本電気ホームエレクトロニクス株式会社より標準価格¥24,800(税別)で発売中です。







**Vol.1 「すてきにスタンダード」**
■リフレインが叫んでる■Sweet Dreams■ダンディライオン〜遅咲きのたんぽぽ〜
■ANNIVERSARY〜無限にCALLING YOU〜■守ってあげたい■さよならベイビー
■いとしのエリー■勝手にシンドバッド■ミス・ブランニュー・デイ■みんなのうた

**Vol.2 「なっとくアイドル」**
■パラダイス銀河■涙の太陽■Cherie■VIRGIN EYE
■さよならを過ぎて■CROSS TO YOU■抱きしめてTONIGHT
■夢の中へ■17才■LIAP

**Vol.3 「やっぱしバンド」**
■Marionette■目を閉じておいでよ■SUMMER GAME■歩いていこう
■TRAIN-TRAIN■リゾ・ラバ(resort lovers)■Vanity Angel
■DIAMONDS〜ダイアモンド〜■私は嵐■春夏秋冬

**Vol.4 「ちょいとおとな!?」**
■すき■とんぼ■シングル・アゲイン■青い風■Dance If You Want It
■WOMAN■メインストリート■Return to Myself〜しない、しないナツ〜
■I'm Dandy■風のエオリア

**Vol.5 「カラオケ幕の内」**
■淋しい熱帯魚■愛が止まらない〜Turn it into love〜■TATTOO
■Missing■嵐の素顔■黄砂に抱かれて■世界でいちばん熱い夏
■人にやさしく■青空■Runner

➡ビンゴ、もぐらたたきなどのパーティー用ゲームつき

HIS MASTER'S VOICE
**Victor ビクター音楽産業株式会社**
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

# 最強RPG。

シネマティックRPG

# ネクロスの要塞

PCエンジンが待ち望んでいた
超本格派RPGついに出撃!!

バックアップメモリ
対応ソフト












## 1990年4月20日発売決定!!

**これが、PCエンジンのためのRPGだ。**
**今までの常識を打ち破る数々の新機軸が君を待ち受ける。**

**①6章からなる長大なシナリオ**
4M大容量にささえられた『マルチキャンペーンシナリオ方式』。ドラマの完成度は極められ、まさにシネマティックと呼ぶにふさわしい。

**②ゲームを盛り上げる多彩なキャラ。**
迫るネクロスとその弟子7人衆。対する君の分身は伝説の8勇者。敵に味方に、一撃必殺の得意技が炸裂する。登場人物のすべてが個性派ぞろいだ。

**③圧巻！シネマティックウォーシーン**
今、RPGの戦闘シーンはここまできた。飛び交うモンスター、走る勇者。画面狭しとくりひろげられる圧倒的迫力のバトルに、必ずや君は息を飲む。



4MROMカード
6,800円(税別)

サービステレホン 03-268-6222
アスク講談社
〒162 東京都新宿区下宮比町2-1

# PRESENT

春だ、春だ!! 待ちに待った春が来たぞ〜!! 新入学のみなさん、オメデト〜!! 新学期もはじまって、気分一新、ファイトでガンバロ〜ゼ!!

## SOFT

### ソル・ビアンカ

メサイヤ／5月発売予定／¥6,200　RPG

5名



⬆RPGの期待の新作、ついに登場だ!!

### ニュージーランドストーリー

タイトー／発売中／¥6,800　ACT　3M

5名



⬅かわいいキウイの「ティキ」が主人公のACT。

### タイトー　チェイスH.Q.

タイトー／発売中／¥6,600　SPG　3M

3名




⬅ハードなカーチェイスが楽しめるSPG!!

## GOODS

### カンペンケース　10名

提供／ポニーキャニオン

➡ポニーキャニオン、サイトロンレーベルのオリジナルカンペンケースだ。カッコイイ!!




### 「グラディウスⅢ」楽譜集　3名

提供／キングレコード

⬇アーケードで大人気、『グラディウスⅢ』の楽譜集なのだ。GM大好きフリークに。




### ナグザットGOODS　10名

提供／ナグザット




⬆ナグザットのマスコットキャラの入った、オペラグラスとカード型ボールペンのセットであ〜る。

## 応募方法

プレゼントの希望者は、今月号についているハガキのアンケートに答えて、このページの中の、キミが希望するプレゼントを明記して、㊑PCエンジン編集部まで送ってね!!

アンケートの答えと、プレゼントの当落はまったく関係ないから、正直に答えてね。しめ切りは、4月27日（当日消印有効）。切手も忘れずに貼ってね!!

●3月号の当選者発表はP.76にあります。



イラスト／杉山真理

# 特報 2大パソコンゲーム ハドソンより発売決定!!

## アドルの新たなる冒険が始まる

# ワンダラーズ フロム イース

※画面はすべてパソコン版です。




『イースⅠ・Ⅱ』は、そのために本体を買った人までいたというくらい、すばらしい出来の大人気ゲームだった。『ワンダラーズ フロム イース』はその続編。イースを旅立ち成長したアドルの新たな土地での物語だ。パソコン版はアクション性が高く、イベントもすべて横スクロールの画面上で展開されていたが、さてCDロム版では？



## 美しいグラフィックが魅力のアクションRPG!

### 迫力のボスキャラ!



➡ボスキャラたちはどどーんとビッグで、しかもそれぞれバリエーションに富んでいる。動きもなかなか個性的だぞー!

### 多重スクロールが魅力



⬅多重スクロールだから、画面に奥行きがあって、こんな美しい風景が数多い。

### スリリングなイベント




➡イベントはゲーム画面の中で次々と起きていく。まるで舞台劇を見ている感じ。

### 個性的な迷路



⬆こんなダンジョンも。

## いま、プレイヤーは神様となった

パソコンでもようやく日本移植版が発売されたばかりの異色SLGが、早くもPCエンジンにも移植されることとなった。このゲームでプレイヤーが演じるのは神様。天変地異を起こして信者たちの暮しを発展させ、コンピュータ演じる悪魔側の信者たちに打ち勝たせるのが目的だ。戦争ものSLGのように直接命令を下せないのが、はがゆくもおもしろいところ。ハマルと評判のゲームなのだ。

# ポピュラス



⬆PCエンジン版の画面。CDロムかHu Cardかは未定。

※画面は開発中のものです。



## 土地柄もいろいろバリエーションがあるのだ

### 草原はおだやかな土地



⬅環境がいいだけに発展はしやすいが、敵との戦いが激化する。

### 砂漠にも町はできる



⬅早く町をつくらないと信者がどんどん死んでしまうのだ。

### 氷原は厳しい



⬅こんな土地で信者を生き延びさせるには、かなり頭を使わなきゃならない。

### 溶岩地帯!!



⬅通常なら海にあたる場所がすべて溶岩の恐ろしい地域である。

※この4点はAmiga版の画面です。

## 詳しくは次号での続報を待て!



待望のゲームついに登場!!

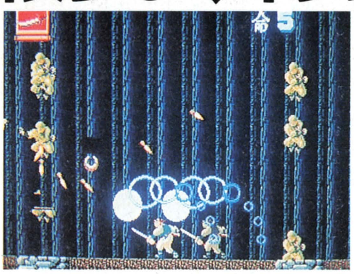
# 最後の忍道™

## NINJA SPIRIT

アイレム／6月発売予定／価格未定　ACT　4M

さあ、いよいよ待ちに待った『最後の忍道』の完成が間近だぞ!! アイレムの技術を見せつけてくれる、完璧な移植内容でバッチリキミを満足させてくれるぞ。今回は第1章のステージを中心に、そのハイクオリティなゲーム内容をおもいっきり紹介するぞ!!

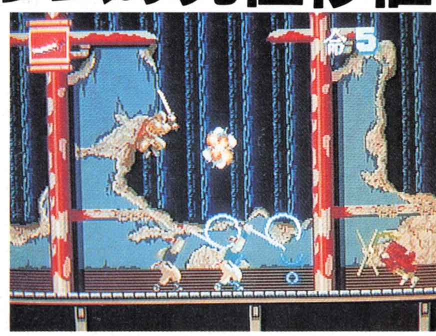
## 限りなくオリジナルに近い、アイレムの究極移植作



⬆この画面を見ただけでも、移植度の高さがわかるよね。さすがアイレム！

毎回移植レベルの高い作品を発表しているアイレムが、またもや『最後の忍道』を、ほぼ完璧な内容で移植させてくれるぞ！『イメージファイト』を見たときもその移植度にびっくりさせられたけど、今回も期待を裏切らないできばえだ。

ゲーム画面の雰囲気はもちろん（左右の写真を見てもらえばわかるよね）、孤独な戦いを演出してくれる和風サウンドや、忍者の能力を表現する操作感もバリバリの良好さ。ここまでオリジナルに近いと、移植という気がしないぐらいだね!!



⬅チラつきも非常に少なく、見やすい画面でゲームのしやすさも抜群だ！

## 最後の抜け忍“月影”の戦いが始まる…

闇に生き、人知れず戦いの道を歩み続ける“忍び”。日本の歴史の中で、最もミステリアス&凄惨な魅力を持っていた一族が彼らといえるだろう。

その“忍び”に中に1人の少年がいた。名は“月影”。激動の時代、幕末の日本に生まれた最後の忍者だった。

風雲急を告げる世の移り変わりを見ながらも、若き忍者“月影”は修行の日々を送っていたが、そんな彼に重大な秘密が知らされる。天涯孤独の身の上だったはずの自分に、実は抜け忍だった両親がいて、その2人は今の育ての親である“無明上人”に殺害されていたというのだ。

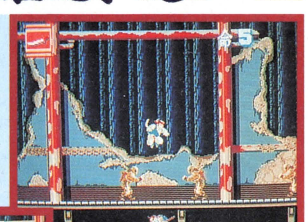
何も知らぬ乳飲み子だった自分を両親から奪い、秘密を隠して忍者に仕立て上げていた“無明上人”。両親の無念と“無明上人”の仕打ちに、“月影”の悲しみと怒りが頂点に達する。

“悲道の極みを行う忍びは許せない！”独り復讐を心に誓った“月影”は抜け忍となり、“無明上人”をその手で討つべく戦いを開始するのだった。

ゲームはこういう壮烈なストーリーで始まるんだ。キミは抜け忍“月影”となり、見事両親の仇を討てるだろうか!?



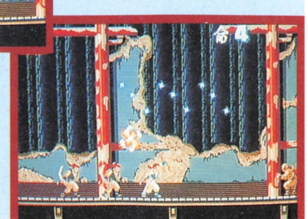
⬆戦いの厳しさを予感させるオープニング。



➡時代が大きく移り変わろうとする日本で、人知れず闇の中での死闘が開始された。“月影”は強力な忍者軍団を倒せるだろうか？



⬅忍者の得意とする数々の武器や術は、巻物のアイテムを取ることで使えたり、パワーアップしたりするぞ！



➡長い年月の修行によって培われた超人的な技を駆使して、立ちはだかるものたちをねじ伏せていくのだ！道のりは険しく長い……。



　イラスト／まぬけの王様

# 忍びに伝わる術と武器を使いこなせ!

巻物を口にくわえてヒュードロドロ……、な〜んてことはこのゲームの中にはもちろんない。"月影"の使う術は、おもに自分の攻撃力を高める役割のものばかり。逃さずアイテムを取っていけば、"月影"に最初の数倍もの破壊力を持たせることができるんだ。

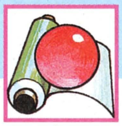
それから、"月影"の使う武器は4種類登場する。攻撃力や特性が違うので、各章のステージや、戦う相手などに合わせて使おう。

## 術 "月影"をより強力に

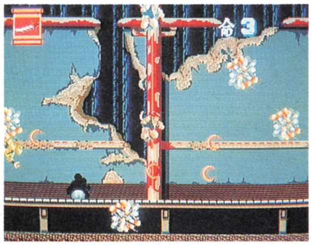
"月影"をサポートしてくれる術は、強力なものばかりが3種類登場するぞ。これは、敵の黄色い忍者を倒したときに出現する、巻物に乗った宝珠のアイテムを取ることで、その場から効力発揮になるんだ。3種類の内訳は、完全な攻撃用が2つと防御も兼ねた攻防一体型のものが1つ。

スクロールアウトすると消えちゃうので、確実にゲットしよう。

### 破壊の術



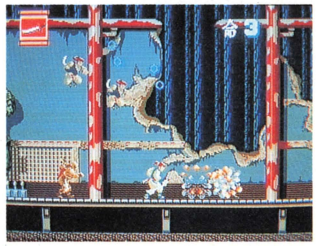
この術は、画面上にいる敵キャラを全滅させてしまう、超強力なもの。敵がたくさん出てきてピンチのときなどに有効な術だ。



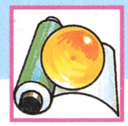

### 分身の術



"月影"の分身を最高2人まで出現させられる術。分身を1人つけるごとに"月影"の攻撃力が増していくのだから、これはお得。



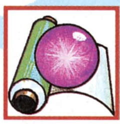

### 火輪の術



一定時間、"月影"と分身1人ひとりの周りに火輪を張る。火輪は敵の攻撃に対しては無効だが、敵自体にはダメージを与えるぞ。




## 武器 2段階パワーアップ

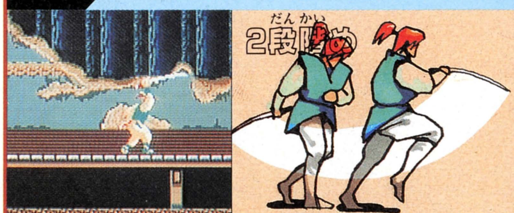


霊光宝珠

"月影"の使う武器は全部で4種類。最初はどの武器もたいした攻撃力を持っていないが、霊光宝珠と呼ばれる、巻物に乗った光り輝くアイテムを取ると、それぞれ2段階までパワーアップさせることができる。ただし、パワーアップできるのは宝珠を取ったときに使っている武器のみなので、どれを強くしたいのか考えるようにね。

### 刀

敵の飛び道具をたたき落とすことができる、防御に優れた武器。強くなれば、剣自体が発光してより広い範囲を攻撃する。




### 爆弾

竹筒に爆薬を仕込んだもの。強くなると、連射や床上に仕掛けることができる。



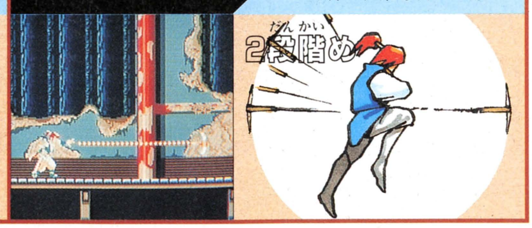

### 手裏剣

忍者の基本装備。2段階めになると3方向に発射できる。




### 鎖がま

射程は長いが威力が少し弱い。強くなると、操作で回転攻撃可能。




## 各種モードも充実!

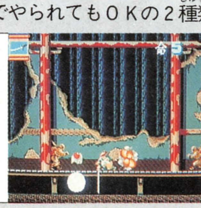
アイレムのゲームといえば、『Mr. HELI〜』のときからゲームの難易度選択がついているよね。

今回の『最後の〜』にも、そのうれしい機能がついているんだ。それ以外にも交代式の2Pや、ゲーム音楽だけを楽しむモードが用意されていて、いろんな楽しみかたができるぞ。

### 難易度セレクト

ゲーセンでこのゲームを遊んでいたときには、1発くらうとおしまいというのがすごくきつかった。そこで、このPC版ではアーケードそのままのHPなしと、5回までやられてもOKの2種類の難易度がついたんだ。

PCモード

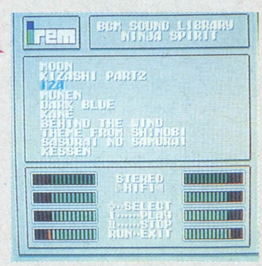


アーケードモード



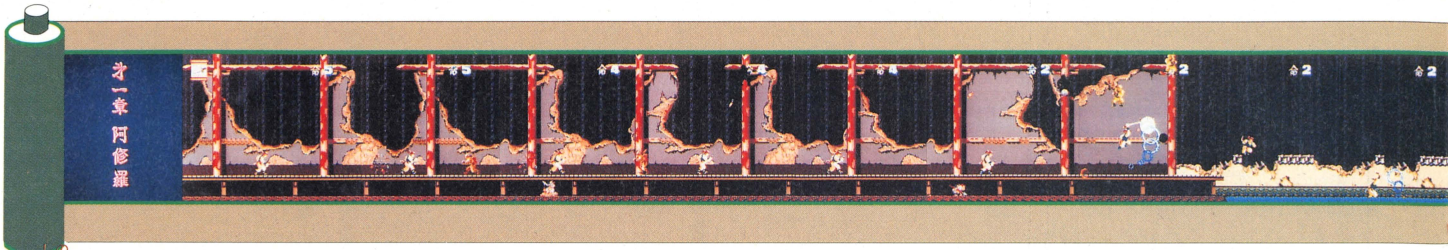
### サウンドテスト

普通、サウンドテストといえばウラ技などでしか使えないゲームが多いよね。ところがこの『最後の忍道』では、最初のゲームモードセレクトのときからこの機能を使えるようにしてくれているんだ。GMファン必聴!




⬆ぬぁんと、このゲームのサウンドはステレオHI-FIなのだ。

# "月影"が戦う全7章のうち、第1章の

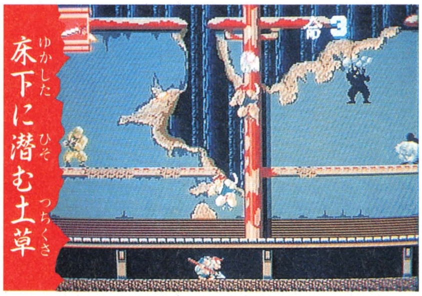


## 忍び軍団への復讐を誓い、荒れ寺から脱出せよ！

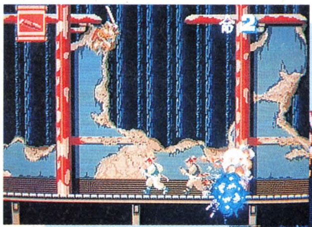
両親を殺した育ての親"無明上人"を討つことを決意した"月影"は、生まれ育ち、修行の場であった荒れ寺から脱出しようと図る。しかし、抜け忍は絶対に許されない掟。かつての仲間であったほかの忍びたちは、不穏な行動を始めた"月影"に対し容赦のない攻撃を仕掛けてくる。

第１章のステージでは、"月影"を囲むように次々と敵キャラが出てくるぞ。とくに、ここでの忍びたちは、手裏剣を投げることに精通していて、現れたとたんに大量の手裏剣を出してくるんだ。さらに、床下から槍を突き上げてくる土草や、風車のように杖を回転させて向かってくる幽幻坊など、油断をしているひまがないぞ。

しかし、このステージでは火輪の術以外のアイテムが次々に手に入るので、"月影"のパワーアップをするには最適かも。

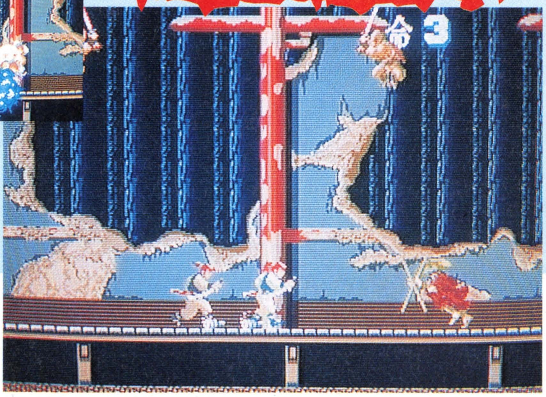



⬅床下の土の中からモコモコと出てくる土草。斜め上に向かって槍を突き上げてくるので早めにやっつけてしまえ。

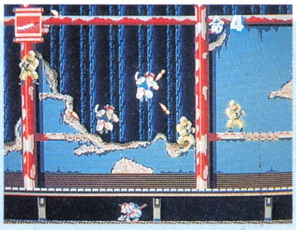


⬆幽幻坊を撃破した瞬間。手ごわいヤツだけあって、爆発のパターンもかなりハデになっている。

### 幽幻坊を撃破！



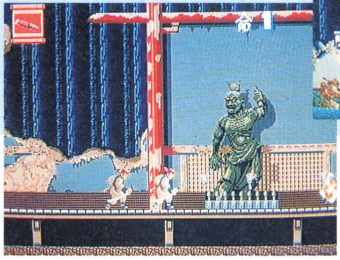
➡分身をぶつけて斬りまくるしかない幽幻坊。風車のように回す杖で、体ごと"月影"に突っ込んでくる。



⬅敵の忍びたちは、突然浮き上がるようにその姿を見せてくる。これぞ隠れ身の極意!?



⬆大量に降り注ぐ手裏剣。刀を振ってたたき落とせ！



⬅仁王像の立つ廊下を駆け抜ければいよいよ脱出だ!!

## このあとのステージも少しだけ紹介だ!!

### 第2章 双斧鬼

荒れ寺から外へ出れば、そこは深い森の中。爆弾攻撃を得意とする火草衆や、白狼の攻撃が激しく襲いかかる。そして、最後に待つのは２本の斧を振りかざす双斧鬼だ。



⬅第2章での強敵、鬼火輪が"月影"に襲いかかる。振り切れるか!?

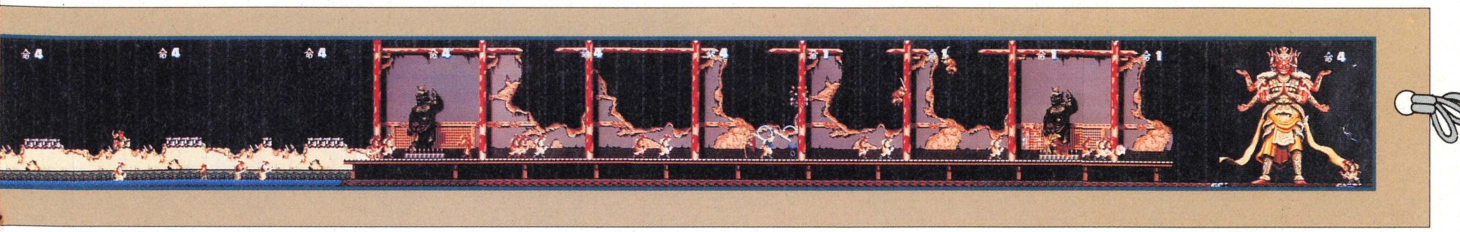
### 第3章 魔界半蔵

悲しくも美しい下弦の月を背景に広がる古戦場。ここで現れるのは、忍び鉄砲隊と巨大な落ち武者の亡霊だ。いよいよ"月影"の復讐行も正念場を迎え始める。



⬅長剣を持っていきなり出現してくる武者亡霊。手裏剣で撃破だ！

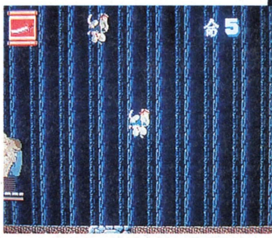
# ステージをめいっぱい紹介するぞ!!



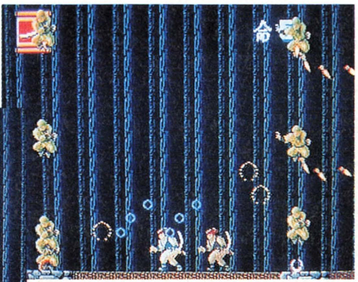
## 第1章最後の敵は、巨大"阿修羅王像"だ!

襲いかかる忍びたちを打ち倒し、なんとか荒れ寺から脱出すると、そこには2つの古井戸が並んでいた。"月影"がその間に足を踏み入れたとき、両方の井戸の中から大量の忍びが出現する。そして降り注ぐ手裏剣の雨。

やっとのことでそれをしのぐと、足元がにわかに揺れ出し地中から何者かが現れてくる。それこそが、この荒れ寺の守護神"阿修羅王像"だったのだ。攻撃をかわし破壊せよ!

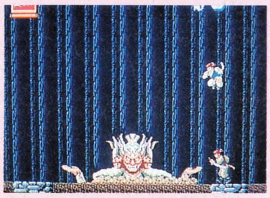


➡忍びたちの猛追をかわし、やっと荒れ寺から脱出。



⬆ほっとするのもつかの間、古井戸の中に大量の忍びが待ちかまえていた。

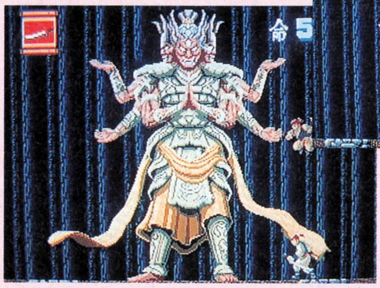
### 大迫力の登場シーン



⬅地響きとともに、地中より巨大な像の一部が露出してくる。

⬇3つの頭部、6本の腕、これぞ闘神の呼び声が高い"阿修羅"の姿に相違ない。





⬅ついに、その全身を現した"阿修羅王像"。そのしなやかで優美な姿形も、今は怒りの相を浮かべて危険な様子だ。




➡集まっては分散する、破壊の弾を使い、"月影"を攻撃する"阿修羅王像"。スキを突いて攻撃をたたき込め!!

### さらに死闘は続く…

荒れ寺を脱出し、森をこえ谷を渡り……、"月影"は"無明上人"を目指しひたすらに突き進んでゆく。巨大"阿修羅王像"を地に返し、"双斧鬼"の危険な刃をかわして……。

このあとに"月影"を待ち受けるのは、さらに危険なからくりに満ちた魔窟屋敷。天井は落ち、天と地は混然一体となり"月影"を苦しめる。

抜け忍"月影"の戦いに光明は見えるのか!?

### WRITER'S NOTE

『イメージファイト』のサンプル版をプレイしたときからほんの数か月、アイレムさんはまたもや僕らにビッグなプレゼントを持ってきてくれたというわけだ(といってもサンプルロムが編集部に来たわけではない)。とにかく、きれい! という印象が強く、続いて操作性のよさに納得させられるという感じ。とくに『イメージファイト』のときから感心していたのだけれど、背景の美しさはアイレムならではのうまさだといえるかもしれないね。

それから、アイレムのおハコといえる難易度選択モードが、今回もついたのはうれしいことだよね。とかくアクションが苦手とかシューティングが苦手とか、人によっていろいろ得意度なんかも違うから、誰でも遊べるような工夫がされるというのは本当にいいことだろう。

とりあえず、今回の紹介は第1章のステージを中心にお届けしたけれど、まだ発売日は6月予定としかわからない。今から楽しみ。 (ハスターSYD)

シュールでアートな
超ド級本格RPG！

# ラストハルマゲドン

ブレイングレイ／発売日未定／価格未定

RPG

**パソコン版で大ヒットした超話題作が、熱烈な移植希望の声に応えてついにCDロムで登場。芸術の域にまで高められたともいえるこのゲームの魅力を、隅々まで紹介しよう。**





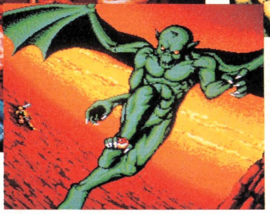
⬆調査も進み、地表への復帰を喜んでいた魔族たちだったが、喜びもつかの間、異星体の攻撃を受けて…。

## 地表に何が起きたのか!?

### 地表の異変、天空からの来襲



⬆「このことを魔界に知らせねば…」と倒れながらも任務を果たそうとするスケルトン。



⬅一部始終を記録したスケルトンの目玉を持ち、ガーゴイルは魔界へ報告に帰った。

災厄により全生物が滅びた地表。ある理由で地底に移住してはいたが、もともとは地表に住んでいた魔族たちは、今再び地表での生活を熱望し、そのための調査を進めていた。

ある日、地表調査中の魔族の２人に突然の出来事が襲いかかった。突如、スケルトンの頭は砕け、ミノタウロスの体は破裂した。天空からの異星体の来襲だ。上空で見ていたガーゴイルは、スケルトンの口からこぼれ出た目玉をかすめ取ると、魔界へと飛び去った。

## 魔族緊急会議の招集

### 異星体からのメッセージと宣戦布告

目玉の記録を見つつ魔界の会議は進んだ。すると、突然苦しみ出したガーゴイルの意識のない口が、異星体のメッセージ、さらには宣戦布告を告げたのだ。



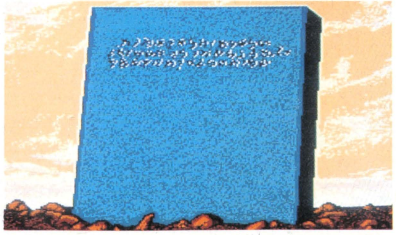
⬆スケルトンの目玉に記録されたホログラムだ。



⬇ガーゴイルの声帯を借りて異星体のメッセージが。

### 石板の出現

動揺しつつも会議は続けられた。すると今度は大きな震動とともに巨大な石板が地表に出現した。そこには魔族にも読める文字が刻まれていた。石板は魔族の言葉を理解する何者かの存在を物語っていた。



⬆地表を映した魔界のスクリーンには、天から注ぐ光の中にそびえ立つ、巨大な石板が映し出された。

## パーティーを編成し地上へ

### 異星体と戦いつつ、地表を調査



➡地表には、異星体のベースキャンプが点在している。

大きな障害と謎の秘められた地表だが、魔族の心に灯された地表への憧れの火は消えなかった。協議の結果魔族は、大地を獲得するために異星体と戦い、地表の謎を解明する調査隊を派遣することを決定したのだった。

### 昼・夜・そしてサルバンの破砕日

魔族は種族によって活動できる環境が異なる。そこで、昼型・夜型・サルバンの破砕日型の３つのパーティーに分かれた。サルバンの破砕日とは、月に一度異常現象が地表を襲う危険で長い一日のことだ。



➡12種族から一人ずつ選ばれた猛者たちの派遣が決定した。

# 主人公は12種族のモンスター

## 4人パーティーで行動

いよいよ地表の調査に出発だ。3組の4人パーティーで行動するが、この編成はゲーム終了まで変わらない。



⬅各モンスターの状態はこのように画面右に示されるのだ。

## モンスターのさまざまな特性



➡千里眼という特性を使うと現在地がわかる。

モンスターは種族ごとに独自の特性を持つ。特に合体前ではこの特性は重要だ。右に各種族の特性を紹介しておこう。

| 型 | 種族 | 特性 |
|---|---|---|
| 昼型 | オーク | 武器作成・防具作成・ワナ外し・火に弱い |
| | ハーピィ | 飛行可能 |
| 夜型 | ガーゴイル | 道具作成・飛行可能 |
| | ゴブリン | 武器作成・防具作成・ワナ外し・火に弱い |
| サルバンの破砕台型 | ゴーレム | 武器に対する防御能力・石化しない・水に弱い |
| | A・スフィンクス | 道具作成・魔界の入口まで瞬時に帰る |
| 随時活動型 | ドラゴンニュート | 飛行可能・火に強い |
| | スケルトン | 道具作成・毒を受けない・水に弱い |
| | G・スネーク | 毒を受けない・水に強い |
| | サイクロプス | 千里眼・ワナ外し・魔界の入口まで瞬時に帰る |
| | スライム | 武器に対する防御能力・マヒしない・火に弱い |
| | ミノタウロス | 武器作成・防具作成・千里眼 |

# モンスターは複雑に成長してゆく

モンスターの成長がとても楽しみなこのゲーム。その複雑な成長システムを紹介しよう。

## パラメータごとにレベルアップ

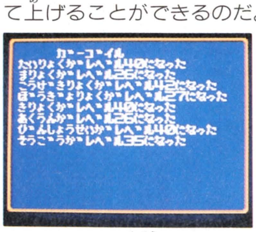
モンスターの性質は7つのパラメータで表される。各パラメータには、それぞれレベルと経験値がある。つまり、総合レベルの他にパラメータごとのレベルがあるのだ。たとえば、魔力の経験値がたまってレベルアップすると新しい魔法を覚える、という具合に各機能ごとに成長してゆく。



⬆総合レベルを加えると、各モンスターにはレベルアップする項目が8種類もあることになる。

## 戦い方によって特色あるキャラが作れるぞ

戦闘中に選ぶコマンドによって、どのパラメータの経験値が上がるかが決まる(右表参照)。戦い方次第で自分好みのモンスターに育て上げることができるのだ。



⬆ちょっとした工夫で、すべてのパラメータをムラなく上げられる。

| パラメータ | 経験値獲得法 |
|---|---|
| 体　力 | 接近攻撃・防御 |
| 魔　力 | 魔法 |
| 攻撃力 | 接近攻撃・特殊能力<br>遠距離用武器・アイテム |
| 防御力 | 防御・アイテム |
| 気　力 | 接近攻撃・遠距離用武器 |
| 悪　運 | 逃げる・アイテム |
| 敏捷性 | 接近攻撃・逃げる |
| 総　合 | 各パラメータの経験値の和 |

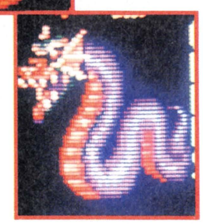
# 進化・合成してさらに強く

## レベルアップして進化

モンスターは、総合レベルが5、9、13に達するごとに進化してゆく。たとえば、ドラゴンニュートはレベル5でワイバーンとなり、レベル9ではブロンズドラゴン、レベル13でロイヤルドラゴンになる、という具合に姿形も変化してゆくのだ。もちろん、能力についても、各パラメータがレベルアップするにつれて、より強力に進化してゆくのだ。



⬅ジャイアント・スネークがまだ進化する前の基本の姿だ。多少は人っぽいネ。



➡レベル5になるとこのように進化する。キャラの変化もこのゲームのウリなのだ。

## 合成によって特性が増える



➡合成を重ねると、特性がこんなに増えるのだ。

モンスターはレベル17、34に達すると、他のモンスターの体の一部を吸収して合成魔獣に変化する。この合成によって、合成した相手の種族の特性をも身につけることができる。合成相手の選択が重要となるね。

## キャラの形も変化してゆく



# ビジュアルなバトルシーンは迫力満点！

## 便利な自動コマンドつき

戦闘についても細かい気配りがなされている。自動コマンドを選択することでオートバトルとなることや、戦闘アニメのオフ、表示速度設定など、親切設計なのだ。



⬅催眠の魔法をかけたところだ。魔法によっていろいろなシーンが楽しめちゃうぞ。



➡自動を選ぶと、接近攻撃で戦うのだ。



⬆攻撃力のないスライムでさえ、特殊攻撃を使うと強い！

## 特殊攻撃は強力だぞ

モンスターの持つ特殊能力には特殊攻撃と特殊防御の2つがあるが、この特殊攻撃はとても強力だ。ゲーム当初から効果的にダメージを与えることができるため、つい頼ってしまいがちだが、レベルアップなどにはあまり貢献しない。

## 敵も豊富

モンスターが戦わなければならない敵は、なんと150種にものぼる。敵の中には石化攻撃や発狂攻撃、無言攻撃などを持つものもいるのだ。



⬆敵の中にはこんなデカキャラもいるのだ。ベースキャンプで遭遇する。

## 敵を倒すと経験値とジン

敵を倒すと経験値とジンが得られるが、戦い方によって、得られるジンの量に差が出る。特殊攻撃よりも接近攻撃で倒した方がジンの量が多いぞ。



⬆敵の持つジンの量は一定だが、安易な戦い方では得る量が減るのだ。

# アイテム類は自分で作る

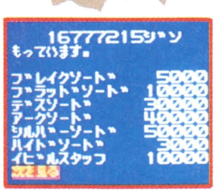
## 原料はジン

アイテム類のほとんどは武器・防具に至るまで、その作成の特性を持つモンスターが作り出すのだ。原料は敵を倒して得られるジンだが、各アイテムによって必要なジンの量が決まっている。ジンとは、つまりお金の役割をしていると思えば、わかりやすいかもね。



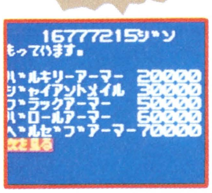
⬆アイテム作成の特性を持つモンスターが、各メンバーの持つジンを集めたりする。これで強い武器が作れそうだ。

### 武器




作成できる武器は全部で20種あまり。100ジンで作れるものから何万というジンを要するものまで幅広い。クラブ(こん棒)、ソード(剣)、アックス(斧)など、数種類の武器がある。

### 防具




防具は20種あり、ヨロイ、ヘルム、盾、コテ、マントがある。武器・防具とも装備できるモンスターが限られているので、無駄なものを作成しないよう、十分に注意が必要だ。

### 道具




作成できるものは、治療系と攻撃系、防御系の3タイプだ(他に敵から入手するものとして特殊アイテムもある)。道具にも効果の点で段階があり、必要ジン数も当然異なる。

# 多くの謎がキミを待つ



⬆ここは、最初に入るダンジョン、コールドスリープルームだ。氷河地帯にある。

## ダンジョン

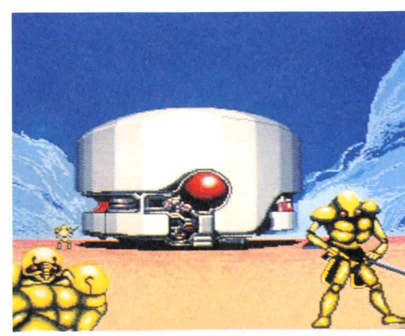
もちろん、ダンジョンもある。ダンジョンには比較的小ぶりで楽なものから、何層にもわたる巨大なものまで用意されている。

ダンジョンの中には落とし穴などのトラップや、隠し扉などもあるらしいぞ。

## さまざまなイベント

いろいろなイベントをクリアしていくのだが、そのイベントの発生には、モンスターの持つブレイン指数というパラメータが関係することもあるらしい。

こうしたイベントをクリアするための条件は、多岐にわたり、手応え十分なのだ。



⬆地表にいくつかある異星体のベースキャンプでは強敵が待っている。こいつらを倒さないと、ある重要アイテムが手に入らないぞ。



⬅ゲームが進むと、最強の武器といわれるアゾット剣を手に入れることになる。しかし、剣を木から抜くには、ある条件が必要だ。

# 実際にゲームを進めてみよう

ゲームを知るにはやってみるのが一番。というわけで、さっそく始めてみましょうか。

## 魔界から地表へ出発だ

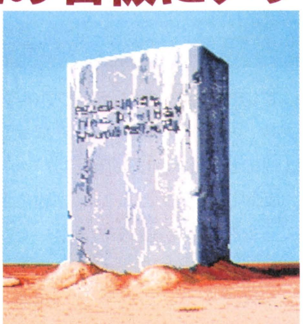
まずは昼のパーティーで出発。画面右下には日付と時刻が表示されている。今は1月なんだね。時刻は刻々と過ぎ…アレレ？①ボタンを押したら時間があっという間に過ぎてしまった。

さて装備を確かめると、武器も防具も何もない。ジンもないから作れない。少々不安だが、歩き始めてみると…。



➡中央に見えるのが魔界への入口だ。入口を取り囲むようにして石板が出現している。

## 謎の石板にメッセージを発見！



➡堂々とそびえ立つ石板。実際に目にするのとスクリーンで見るのとでは少し違うね。

### 全部で108個

魔界を出るとすぐに謎の石板を発見。触ってみると、ビジュアル画面となりメッセージが。石板の謎を解くのが、ゲームの重要な目的の1つなのだけれど、この石板、なんと地表に108個も存在し、そのすべてに触れなければならないというのだ。

## なんと海の中も歩けるのだ

### だけどHPが…

南へ向かうと海があった。ボーっと歩いていると、海の中にまで進入できてしまった。が、みるみる全員のHPが減ってゆく…。し、死ぬ！　何とかせねば。と、突然のヒラメキで飛ぶことを思いついた。飛行状態になると、海の上でも自由に移動できることがわかった。



➡海越えした所で、ガーゴイルなどの飛行できるモンスターが死ぬと悲惨なことに。

## おっと敵に出会ったぞ

ウロウロしていたら、突然敵に出会ってしまった。とにかく武器や防具が早く欲しいから、ここはジンのたくさん獲得できる接近攻撃で倒してやろう。接近攻撃で倒すなら自動コマンドを選べばよいのだけれど、最初のバトルだからマニュアルでやってみようかな。モンスター1人1人について接近攻撃を選んで、4人めのコマンドを入れ終わるとさあバトルだ。



⬅戦闘中は、単純に敏捷性のパラメータの大きい順に行動する。

➡攻撃は失敗することも、逆にクリティカルヒットすることもある。

## 入手したジンで武器を作ろう

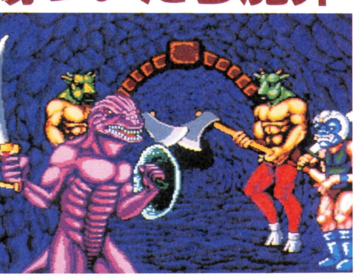
### 売れないことに注意

やっとの思いで戦闘に勝ってジンを入手した。これでアイテムが作れるぞ。ガンガン戦いたいからやっぱり武器を作ろっと。どれにしようかナ。不要になっても下取りしてくれる所がなく、ただ捨てるしかないから、どれを作るか迷うところだネ。



⬆武器によっては装備できないモンスターもいる。大事なジンを無駄にしないように注意。

## 傷ついたら魔界で回復



⬆魔界へ戻ると、魔族たちが御苦労さまと温かく迎えてくれるのだった。

### 蘇生もできるぞ

特殊能力も使わずに肉弾戦で戦ったのでかなり傷ついてしまった。治療アイテムを作るジンもないし…。こんなときには魔界へ帰ろう。魔界では、残された魔族たちがHP・MPを満タンにしてくれ、死んだ者も復活させてくれる。

## 時間が来るとパーティー交替



➡パーティー交替のとき、ほんの一瞬だけ別のパーティーの者と顔を合わせる。

### どこにいても強制的に

時刻が夜の10時を回ると、突然パーティーが入れ替わってしまった。パーティーがどこにいても強制的に交替となるので、時刻には気をつけていないと大変なことになりそうだ。朝の10時になると、再び昼のパーティーと交替となる。

### WRITER'S NOTE

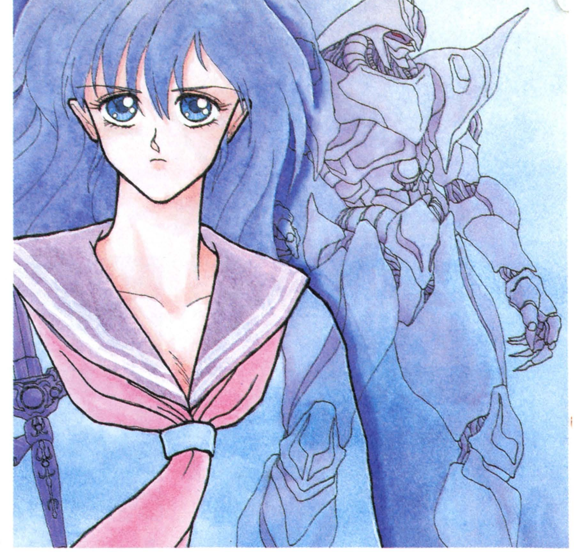
RPGファンの私は、ROM²発売以来、ずーっとずーっと、こーゆーゲームを待ちこがれていたのです。コンセプト、成長システム、アイテムや魔法の種類、敵の豊富さなど、どれをとってもウレシイ。特に、変化するモンスターの姿が150種を超えるというのはスゴイ。スタッフのこだわりが見事に実った稀に見る傑作だネ。　（まゆりん）

"ヴァリスの剣"の真の力が解放される！

# ヴァリスIII

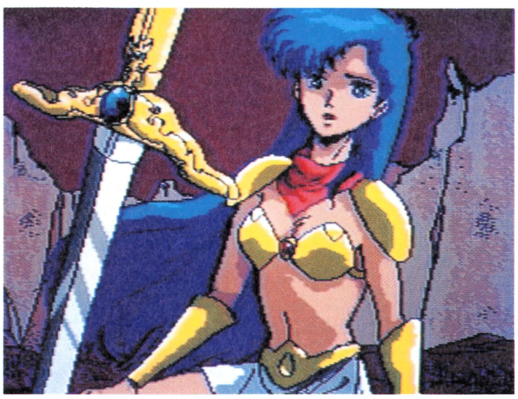
日本テレネット／発売日未定／価格未定

ACT



パソコン版・PC版ともに大人気だった『ヴァリスII』が、バージョンアップして、再びPCに帰ってくるゾ！　しかも、優子を始めとする3人の女の子を操作できちゃうというスゴサなのだ。

## ヴァリスの剣を手に、グラメス王を倒せ!!





⬆人間界で平和に暮らす優子は、常に巨大な陰謀の渦に巻きこまれてゆく…。

⬅麗子を倒したことを思い出すという『II』での回想シーン。『III』では、どんなドラマが優子を待ち受けるのか!?

### 人間界にも及ぶ陰謀

魔界は危機に瀕していた。巨大なブラックホールが魔界に近付きつつあったのだ。魔界最高幹部会議の末、グラメス王は他の世界(人間界・夢幻界)へ移ることを強く主張、反対したラダとルシアは殺される。魔界はグラメス王支配の下、侵攻を開始した。

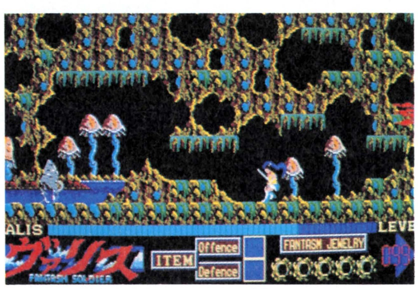
ラダの娘チャムは人間界へ向かい、ヴァリスの剣の伝説とグラメス王の陰謀を優子に伝えた。優子よ、ヴァリスの剣の真の力を解放し、夢幻界、さらには人間界への侵攻を企むグラメス王を倒すのだ！

## 『ヴァリスI・II』をふり返ってみよう

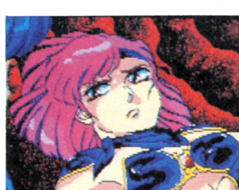
ライバルであった麗子と対決し、ログレス王を倒したというのが、パソコンゲーム界にセンセーショナルに登場した『I』だったね。

その優子が、熱烈な移植希望の声にこたえて、昨年6月、PCエンジンに華麗なるデビューを飾ったのが、ご存じ『ヴァリスII』。『II』では、ログレス軍の残党や、ポストログレス王を狙うメガス率いるメガス軍を相手に死闘を繰り広げた優子。その優子が、実はヴァニティ城のヴァルナの双子の姉であったという衝撃的事実が判明したのも『II』だったね。

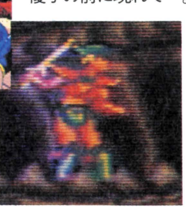
メガスを倒したあと、人間界で平和に暮らしていた優子のもとに、またもや陰謀の魔の手が…。『III』では、どんな試練が待ち受けているのだろうか!?




⬆パソコン版の『ヴァリスI』の世界だ。なつかしいね。



⬅『I』で優子が倒したはずの麗子は『II』の冒頭で、いきなり優子の前に現れて…。



➡これがちまたの話題をかっさらった、『II』での優子のフンドシコスチュームだ。とってもアバンギャルド。

## IIIの優子はどうなる!?

『I』から『II』へと成長の様子を見せた優子。『III』ではどんな感じに描かれるのかナ？

原画担当は『II』と同じ鍋島氏だから、今からとっても楽しみだネ。

『I』の優子



『II』の優子



⬆パソコン版では、まだまだあどけなさを残していた優子。こんなに幼い優子だけれど、表情の中に強い闘志が感じられる。

⬅『II』の優子は、かなりおとなっぽくなった感じ。数々の試練を乗り越えることによって、たくましく成長していくんだね。

# 『ヴァリスIII』の世界はこうなるぞ!!

『III』の大きな特徴は、何といっても、3人のキャラを操作することができるという点にある。優子、ヴァルナ、チャムの3人を操作できるのだけれど、優子は剣士タイプ、ヴァルナは魔法使いタイプ、という具合にそれぞれに個性があるので、そのステージにピッタリのキャラを選ぶことが重要だ。また、各キャラが選んだ道をそれぞれ進み、あとで合流する、なんてシーンもあるらしいぞ。楽しみだね。

さあここで、メインキャラを紹介しよう。

主人公／ヴァリスの戦士
**優子**



⬆主人公はもちろん優子。剣を扱うのが得意。3人の中では体力・力ともに最も優れている。

ヴェカンティーの女王
**ヴァルナ**



⬅優子の妹。特殊攻撃が得意。グラメス王の最初の標的とされた夢幻界(ヴェカンティー)の女王。

サザーランドに住む老人
**ニゼッティー**



⬅マイキャラではないが、必ず助けを借りねばならない重要な老人。

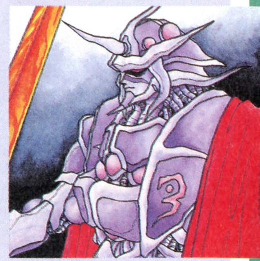
魔界の鬼族の娘
**チャム**



⬆もとは魔界に住んでいたが、ログレス王に父を殺され立ち上がる。

最終ボス
## グラメス王

魔界最高幹部会の6人のうちの1人であったが、魔界の危機に乗じて魔界を支配し、他の世界の乗っ取りを計る。レーザスの剣を持っている。



死の国から甦る
## ログレス王

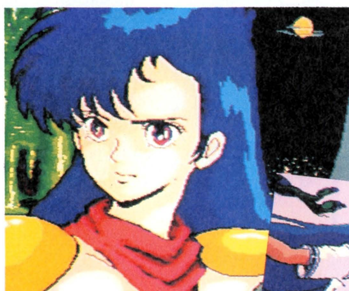


⬅『I』で倒したログレス王がグラメス王の手で甦り、再び優子と対決。

# 4つの世界をかけめぐる!!

### ステージは5つに分かれる

『III』には、人間界、夢幻界、魔界の三界で構成された現世、そして神の国に最も近い国であるサザーランドが登場する（右の世界観図を見てね）。優子はこの4つの世界をまたにかけ、5つのステージを戦い抜くことになる。戦いのあと、優子は再び人間界での静かな暮らしに戻ることができるのだろうか。

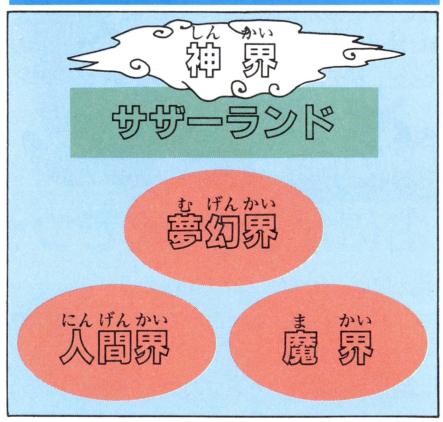


⬅ヴェカンティー（夢幻界）の王家の血を引く優子。『III』ではいろいろな世界の人々の助けを借りなければならないのだ。



➡強敵を倒すほどに、さらに強力な魔物に狙われてゆくという悲しい運命の優子。

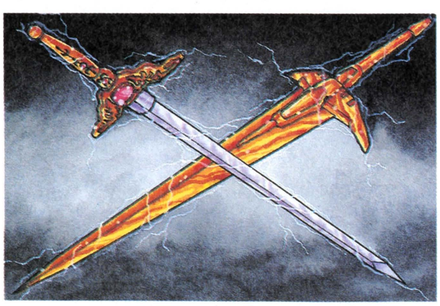
## ヴァリスの世界観




# 2つの剣をめぐる戦い

### ヴァリスの剣とレーザスの剣

『III』で初登場のレーザスの剣。元はヴァリスの剣と対になっていたが、今はグラメス王のもとに。ヴァリスの剣とレーザスの剣、この2つの剣がそろえば、神とさえ戦えるという。ゲーム中盤でヴァリスの剣の真の力が解放されたとき、レーザスの剣が妖しく光る…。



## WRITER'S NOTE

大勢の優子フリークの諸君！　涙の出るほどウレシイ続編の登場だよ。もちろん、フリークでなくても、『I』や『II』を知らなくても、バッチリ楽しめることうけあい！　何といってもマイキャラを選べるようになったことで、ゲームにぐっと奥行きが出たのだ。世界観などの設定や、キャラの性格なんかも、『II』よりさらに磨きがかかり、見どころもいっぱい。（まゆりん）



注目度ブッチギリの超話題作！

# 桃太郎活劇

ハドソン／発売日未定／価格未定　ACT　4M　B·U

みんなの声におこたえして、本邦初公開の画面写真を一挙にドドっと紹介するぞ！　桃太郎ならではのオチャメな明るさでいっぱいだね。もちろん、おもしろオニもた〜くさん登場。春を迎えて、桃太郎はますます絶好調なのだ！

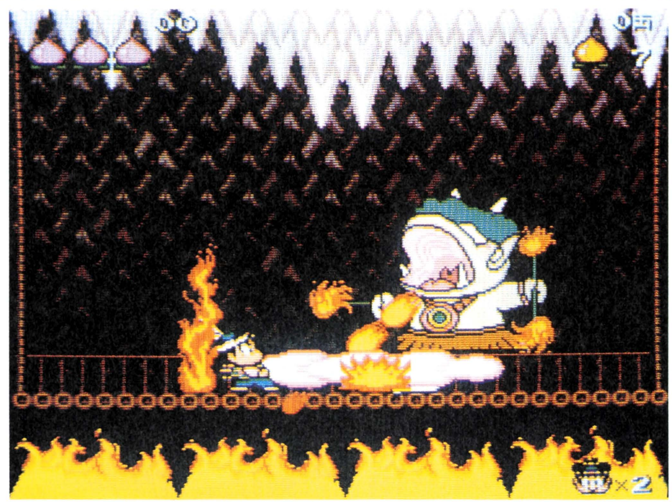


## お待ちかねの最新画面を一挙大公開!!

おばあさんが川で拾った桃を割ってみると、中から元気な男の子が飛び出してきたそうな。おなじみ、桃太郎の登場だ。その頃、はなさかの村をはじめとする村村は、多くのオニたちに苦しめられておった。桃太郎は、それを知ってオニ退治へと旅立つのであった……。

と、物語の始まりは伝統的ではあるけれど、やっぱり桃太郎の出だしはこうだね。ウンチとび競争にチャレンジし、ユキのオニギリを食べ食べ、オナラのもとで敵をけちらしながら進んでゆく。さあそのオイシイところを発売前に見せちゃうぞ。





⬅大口開けて、ガーガーと火を吐いてくる迫力満点のボスオニだ。攻撃・マヌケヅラ度ともにボスクラスの大ボケキャラなのだ。

## 「おにがしま」までつっ走ろう！

桃太郎は、「たびだちのむら」から「おにがしま」まで全8ステージを戦い抜くのだ。その途中には、水中のステージや、つるつるすべる氷のステージなんかもあるよ。捕われてしまったお供を助けたりなんかも……。「おにがしま」では、大ボス「えんま大王」が待っているぞ！

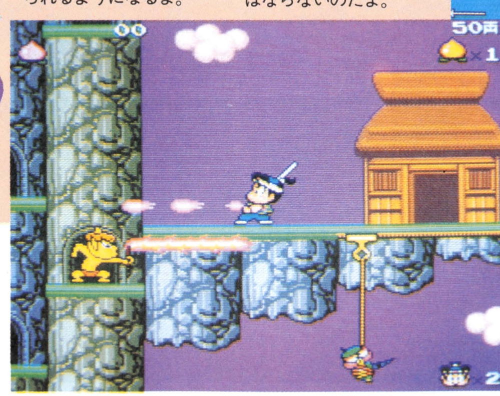


しかけもいっぱい

⬇ステージのどこかにいるお供を助け出すと、きびだんごを使うことによって、お供の助けを借りられるようになるよ。

➡桃太郎は、水の中でもがんばるのだ。オニの投げてくるヤリの間をぬって、一生懸命泳がなければならないのだよ。



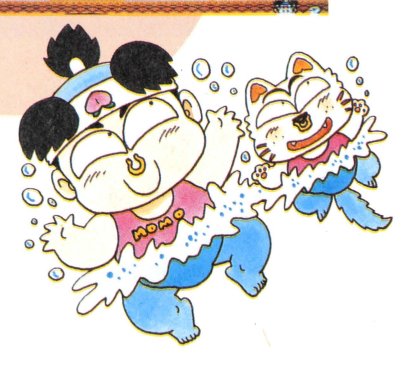


てきもいっぱい



⬆イタッ！　と飛び上がる桃太郎。トラップもいろいろあるぞ。ワクワクしちゃうね。

⬅あっ、氷づけになっているのは…。いったい、どうすれば溶かしてあげられるのかな。



 　イラスト／松井良子



# こんなボスキャラが登場

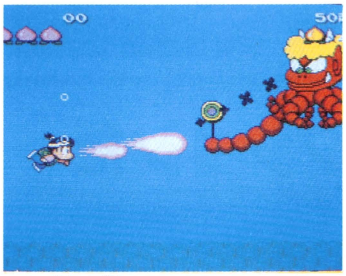
## ユニークな攻撃

ボスオニは、ずうたいもデカいし、攻撃もエグいしとにかくハデハデなのだ。それぞれのボスは、その得意とするユニークな攻撃で桃太郎に襲いかかってくる。そのオトボケぶりに油断していると、痛いめにあってしまうぞ。ここは真剣勝負でがんばってみよう。

### 大雪ダルマオニ



⬅おなかにポッカリとあいた穴から、ミニ雪だるまをゾロゾロ出すのだ。



### 大ダコオニ

⬆水中ステージのボスだ。スミを吐いたりして攻撃してくるぞ。長い足に気をつけろ。

### やきゅうのオニ

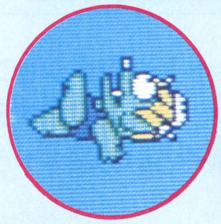


⬅ボールを投げつけてくるぞ。ユニフォームにこだわりが感じられるね。



## 個性派のオニもたくさん出るぞ！

桃太郎のゆく手をチョコマカとじゃまするザコキャラたちも、それぞれがひとつの道を極めたエキスパートだったりするわけだ。キミもゲームのオニとなって、オニたちをやっつけよう。



⬆シンクロするオニ。なんとなく苦しそーだけど……。



⬇ミエをきるオニ。やっぱりオニには伝統芸能だね。

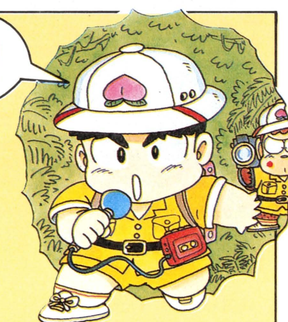


⬆スケートするオニ。コイツの動きは素早そうだぞ。



⬇カニのオニ。北海道の毛ガニがモデルという話も…。

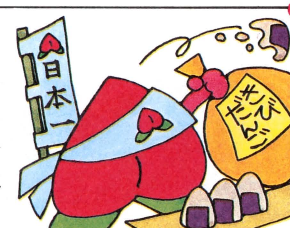
## じゅつのすべてを紹介します！



各ステージにあるむらには仙人の家があり、あっちむいてホイなどの修業にたえると、仙人が「じゅつ」をくれるのだ。桃太郎シリーズでおなじみのじゅつの他にも、新顔のじゅつがたくさんあるよ。ワクワクするネ。『桃活』に登場する全部のじゅつをここに紹介するぞ。

| | |
|---|---|
| もも ひ え ん | 今まで行ったことのあるむらに一瞬にしてもどれる。 |
| ももジャンプ | 桃太郎のジャンプ力が、なんと通常の2倍になるのだ。 |
| ももコロコロ | 桃が、画面の背景に沿ってコロコロころがり出すぞ。 |
| ももまわし | 桃太郎のまわりを、桃がグルグル回転してくれる。 |
| ももばくはつ | 桃が分裂して、あたり一面にビシバシ飛び散るぞ。 |
| ももつなみ | 桃が画面をジグザグに飛んで敵をけちらすのだ。 |
| ぱろぷんて | 何が起こるか使ってみなけりゃわからないぞ。 |

## どうぐもいろいろ




さまざまなどうぐが桃太郎の冒険を助けてくれる。どうぐは、むらのお店で買ったりするのだ。主などうぐを紹介しちゃおう。

| オニギリ | きびだんご | ももわれボウズ |
|---|---|---|
| 体力や技（じゅつを使うのに必要）を回復してくれる。あのユキのオニギリも登場するよ。 | 使うと、お供を使うことができるのだ。お供は桃太郎を応援したり、飛ばせてくれたりするぞ。 | 頭から５つの桃が降ってきて、オニたちと必死で戦う桃太郎を援護してくれるのだ。 |
| **オナラのもと** | **つぶて** | **etc.** |
| これを使うと、桃太郎のうしろからくるオニなんかも、やっつけちゃうことができるのだよ～ん。 | にちりんのつぶてとひょうがのつぶてがあって、連続の炎を発射したり、氷づけにしたりできるぞ。 | 氷の上を歩くためのかんじき、水中移動のためのカッパのみずかきなど、必須アイテムもあるのだ。 |

## WRITER'S NOTE

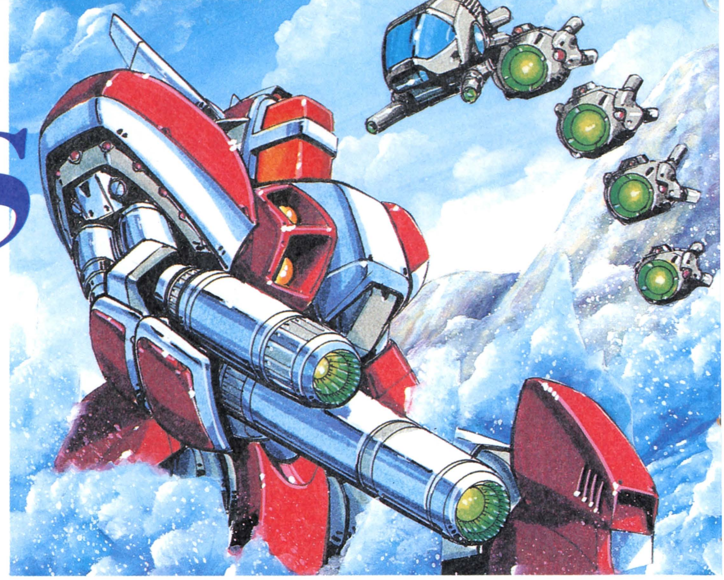
ずーっとずーっと楽しみにしていた『桃活』。桃太郎シリーズ初のアクションゲームということで、内容的に興味シンシンで待っていたけど、さすが桃太郎スタッフ。見事に期待にこたえてくれました。桃太郎シリーズをずーっと貫く愛すべきムードを、バッチリそのまま踏襲してくれるなんて……。ああ合掌。

アイデア募集に応募してくれた諸君！ キミのアイデアが、ひょっとしてゲームのどこかで生きているかもネ。（まゆりん）

# VEIGUES
## ヴェイグス

ビクター音産／4月発売予定／価格未定

ACT　3M

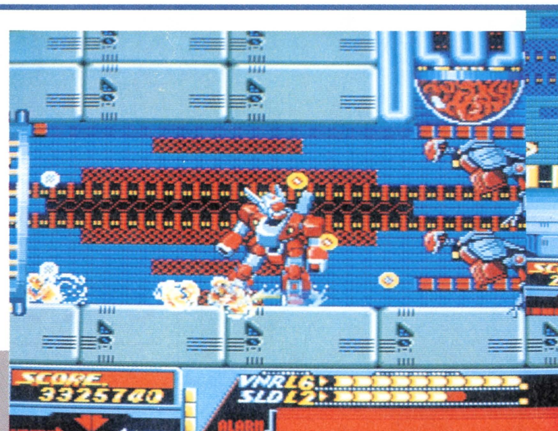


パソコン版で大ヒットしたアクションゲーム『ヴェイグス』が、ついにPCエンジン版で登場するぞ。スピーディーなゲーム展開、個性派ぞろいの敵キャラ群に、キミは太刀打ちできるかな？

## 巨大なキャラが動きまわるメカニックアクションだ

地球侵略を企む、謎の生命体。これに対して人型メカ“ヴェイグス”を操り、敵軍を壊滅させ、地球を救うというのがキミの使命だ。

左右からはもちろん、上から、時には下からも、敵は容赦なく襲いかかってくる。それをたくみにかわし、さらに撃破しなければならない。戦場では、一瞬の油断も許されないのだ。パワーアップシステムも、いかにも実戦っぽくてリアルだぞ。




⬆後半ステージは、敵要塞中での戦いとなる。要塞内では、通路が狭いうえに、敵の攻撃もかなり激しいので、心して取りかからないと、先へは進めないぞ。




⬆強敵、蛇型編隊（仮名）。コイツはスピードが速いうえ、トリッキーな動きをする。



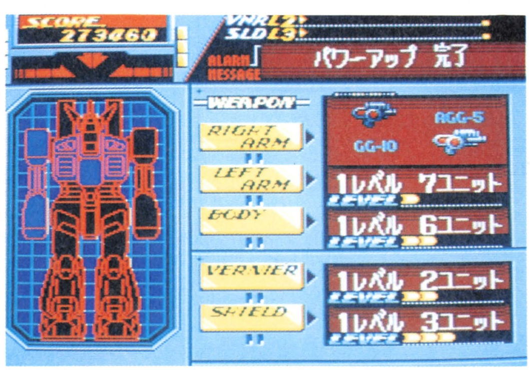

➡眼下に広がる溶岩に触れると、当然ダメージを受ける。

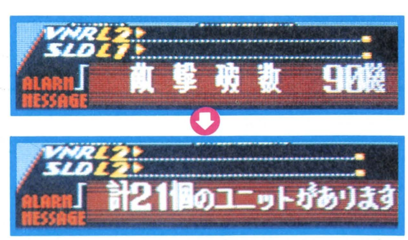


➡あわれ、両腕と頭を失った“ヴェイグス”。こうなっちゃうと、バルカンしか使えないので、相当キツイぞ！

## 斬新なパワーアップシステム

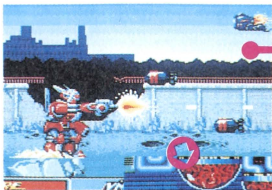
“ヴェイグス”のパワーアップは、面クリアごとに敵撃破数に応じて獲得できるユニットで決まる。つまり、より多くの敵を撃破すれば、自機をより強化できるというワケなんだ。自分でパワーアップできるのは、レフトアーム、ボディ、バーニア、シールドの4つで、それぞれパンチ力、バルカンの破壊力、滞空時間、耐久力に対応している。自分がパワーアップしたい部分に、必要な数のユニットを割りふれば、パワーアップ完了だ。各項目とも最高6レベルまで強化できるぞ。



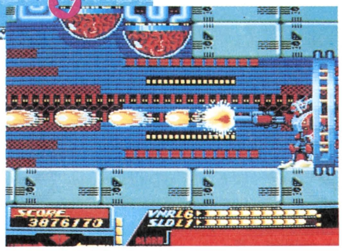

上の写真のように、撃破数に応じた数のユニットがもらえる。レフトアーム、ボディ、バーニア、シールドの4項目のうち、どこをパワーアップするかはキミの自由だ。

# ヴェイグスがくり出す数々の華麗なアクション！

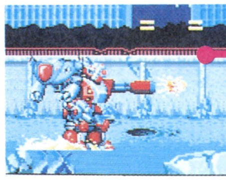


## ライトアーム

〝ヴェイグス〞の主力武器となるレーザーが装備されている。

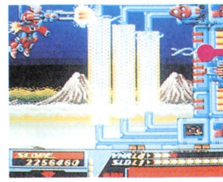


➡最強段階ともなると、ここまで派手になる。⬆最初の状態では、こんなに地味だけれども…。



## レフトアーム

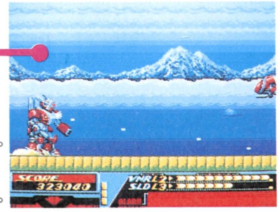
左腕の攻撃法はパンチ。レーザーより破壊力があるが、連打できないのが欠点。



## ジャンプ

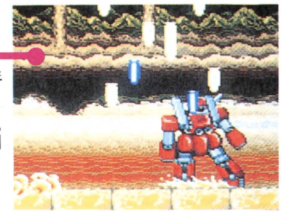
バーニアのレベルによって、〝ヴェイグス〞の滞空時間を6段階に調節できる。

## バルカン



破壊力は弱いが、唯一地上を攻撃できる武器。発射角度は、自由に変えられる。

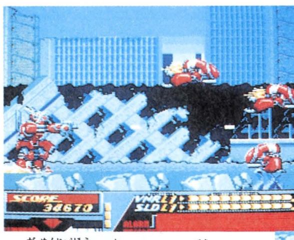
## ターン



方向キーの下でターンする。バルカンの使用中はターンできない。

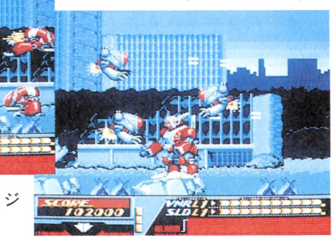
## STAGE 1 廃墟での戦い。まずは操作に慣れるべし

最初の面だけあって、簡単なステージだ。この面を使って操作に慣れよう。自機のシールドは自動的に回復するから、敵弾を恐れず、１機でも多く撃破すべし。そうすれば、使えるユニットの数も増えて、あとの展開がずっと楽になるからね。全機破壊がこの面の目標だ！

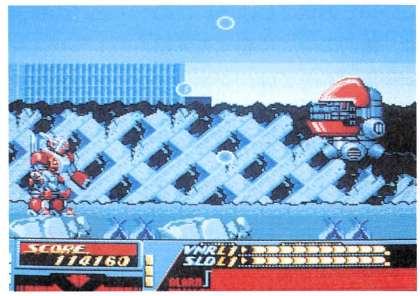


⬆画面上方を飛んでいる敵は、ジャンプして破壊しよう。

⬇コイツらは、レーザーで壊すよりもパンチで壊した方が楽だ。

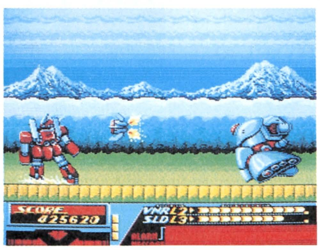


➡1面にしては結構強いボス。しかし、やはり〝ヴェイグス〞の敵ではない。



## STAGE 2 水中から突然敵が！

この面は、山があったり、湖があったりと、視覚的にも楽しませてくれる。ただし、水中に潜む敵には気をつけろ。



⬆鎧のような形をしたボス。攻撃が単調なので、コツさえつかんでしまえばノーダメージで倒せる。全ボス中、最弱だ。



⬆水しぶきをあげて出現するところがリアルだ。

## STAGE 3 美しい背景に見とれるな

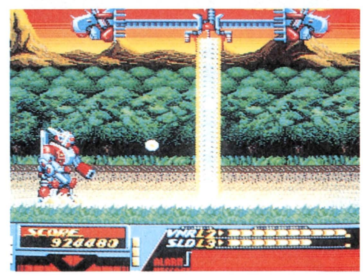
背景が最も美しいステージ。このあたりから、敵の攻撃も激しくなってくるので、気合を入れていこう。



⬅美しい夕日が、戦場を朱に染める。



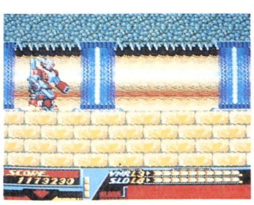
➡この面の背景は、多重スクロールだ。



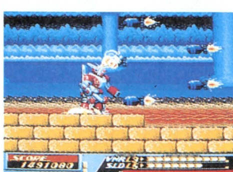
⬆最も強い部類に入るボス。ダメージを与えるにつれ、３態に変化し、攻撃をしてくる。

## 敵の攻撃はさらに激しくなっていく…

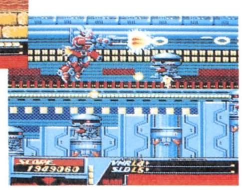
この先、敵の攻撃は激しくなる一方。各面の最後に待ちかまえるボスも、手強い奴ばかりだ。



➡ステージ4。電磁バリアはダメージが大きい。



⬅ミサイルがうるさいステージ5。青ラインのミサイルは、突然進路を変え、自機に襲いかかる。

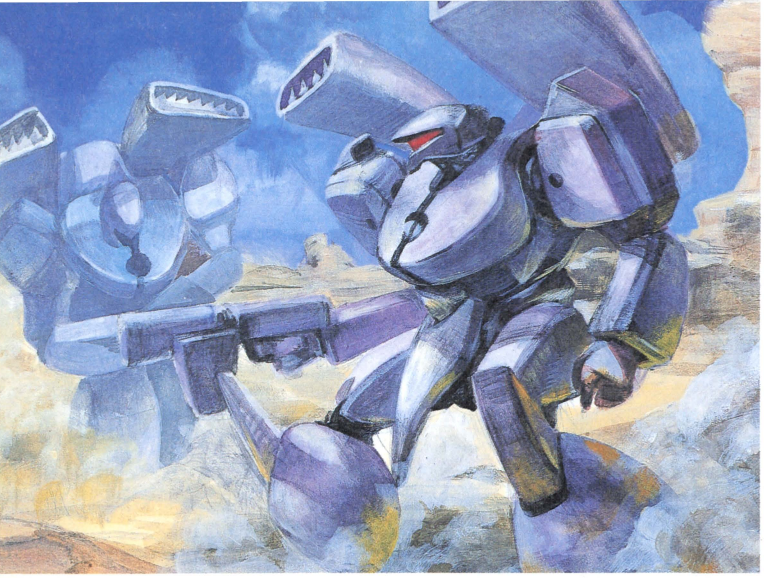


➡コイツらは硬いうえに、飛んでいる時しかダメージを与えられない。ちなみに写真はステージ6だ。

## WRITER'S NOTE

このゲームは、極めて実戦に近づけて作られてるなって感じだ。ときどき画面右下に出てくるメッセージもなかなか感じが出てる。やられた時なんて「脱出せよ！　脱出せよ！」なんて出てくる。結局脱出できないんだけどね。

〝ヴェイグス〞は１機しか存在しないから、当然コンティニューはない。でもそのぶん、「こいつぁムズいぜ！」ってほど難しいゲームでもないから、根性さえあれば、誰でも感動のエンディングを拝めるはずだ。　（黒の貴公子）



ヒューマン初のCD作品開発順調

# バスティール

ヒューマン／'90年夏発売／予価¥6,500

SLG

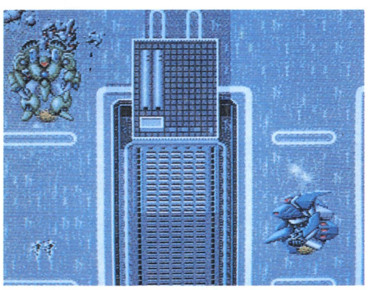
ヒューマン入魂のCDロム作品『バスティール』。ついにそのゲーム世界が明らかにされ始めたんだ。今回は、基本ストーリーの設定や、ユニットの種類など、今わかっている最新の情報を余さずお伝えするよ。

## バトル感覚満点のACT＋SLGだ！

まず今回は、はっきりしたストーリー内容についてお伝えしよう。このゲームでの舞台は、銀河の中に位置する太陽系の１つバスティール系。そこは、ファリアル一族の支配する帝政国家なんだ。で、このゲームで主人公となるのは第２皇子ステファン。父である皇帝ロドリゲスが、テロリストの凶弾に倒れ、無能な兄ファリアルが帝位についたことから、彼は母国のために反旗を翻すことになる。

そして、バスティール系を構成する15の惑星と途中の宇宙空間を舞台に、帝国軍VS反乱軍の戦いが展開されるというわけなんだ。

それから、この『バスティール』はゲーム内容が２つの要素にわかれている。１つは、各シナリオ（ゲームの進行はストーリーに基づいた惑星攻略のシナリオにしたがって進む）の舞台になる惑星（宇宙空間）上を、戦略によって攻めるSLGの部分。そしてもう１つは、ユニット同士が接触したときに行われるACTだ。この２つの要素を１つのゲームで楽しめるのが『バスティール』の魅力なんだ。



⬅帝国軍VS反乱軍。母国の未来を賭けた戦いがテーマなんだ。



⬅戦いの舞台は、バスティール系の15の惑星などだ。



⬇自軍の戦力を使った、戦略的な部分が基本なんだ。

## 基本システムを紹介!!

ストーリーそのものが戦争ものなのだから、ゲームシステムの基本はやっぱり戦いだ。それを構成する２つのシステムの関係をここで説明するぞ。





➡各ユニットの移動力は、一目でそれとわかるように表示されるんだ。



⬆包囲・突撃・退却、当面の戦略もユニットの動かし方を考えてからだね。どれをどう動かすか、作戦を立てて決めていこう。

⬅もしも、敵のユニットに対して攻撃をかけるのならば、標的となるヤツを決めて重なるように移動するだけでいいんだ。

### 移動



⬅ユニットたちは、自分の使える武器を駆使して全力で戦う。



⬇このACTシーンでは、キミの反射神経とテクがすべてだ。

### 戦闘

# いよいよ明らかになってきたムーブ・クラッシャーの姿！

前にもお伝えしたことがあるんだけど、なんとこのゲームに登場するユニットは80以上。そして今回は、そのユニットがどういったものなのかわかったんだ。

まず、戦闘のメインとなりゲームに重要な役割を果たすのが、ロボット型をした"ムーブ・クラッシャー"と呼ばれるユニット。これらは、陸・海・空そして宇宙と、それぞれ能力を発揮する場所が限定されているんだ。

それから、ムーブ・クラッシャーを搭載して移動したり、遠距離攻撃が可能な戦艦、装甲は薄いが移動力の抜群な戦闘機、などもユニットとして登場してくるということだぞ。

今回の紹介では、それらのユニットの中からグラフィックが公開された新型のムーブ・クラッシャーを見てもらうことにしよう。この中には、キミの好みのデザインの機体はあったかな？

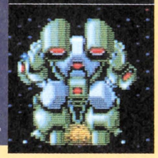
## 攻撃方法

ムーブ・クラッシャーは、通常いくつかの攻撃方法を持っている。それは、射程距離の長いメインショットと、接近攻撃用のバルカン類、格闘戦用のパンチ・キックまたは放電攻撃の３種類だ。また、パワーアップ用のオプションもあるらしい。









### ネック・スラスター

このモデルは、帝国軍側ムーブ・クラッシャーの１体。どんな動きが用意されてるのか見てくれ。

### メイン火器



通常装備しているものの中で、射程も長く威力もある武器。

### バルカン



射程は短いが、大量に弾をばらまくため、狙いがつけやすい。

### パンチ・キック

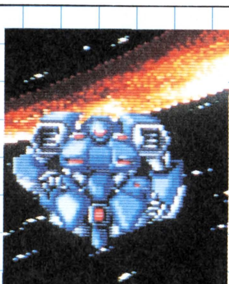


敵との距離がひじょうに接近する格闘戦のとき、自動的にメインショットからこの攻撃に切り替わる。

# 新たに発表されたムーブ・クラッシャーを大紹介だ!!

ムーブ・クラッシャーは、いろいろな条件に合わせて開発されている、ということはもう書いたよね。それは、攻撃タイプに重点を置いたり、局地戦を想定したりとさまざま。まあ、裏を返せば得意な場所での戦いじゃないと、一気に戦力が低下してしまうということなんだけどね。

それから、気になる各機のデータについては、今後の情報を待っててくれ。



### フレイル・クェーサー

帝国軍Ｍ・Ｃ

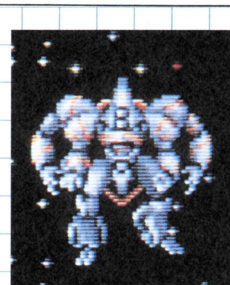
緩衝用として足部分をなくして、大きな推進装備をつけたＭ・Ｃ。主に、宇宙での戦いを設定して開発されている。



### レッド・クラブ

帝国軍Ｍ・Ｃ

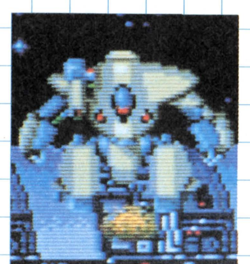
流線型のデザインで、より動きが速くなるように作られた水中戦用のＭ・Ｃ。見かけは鈍そうだが、強大なパワーを持っているようだ。



### シヴァ

帝国軍Ｍ・Ｃ

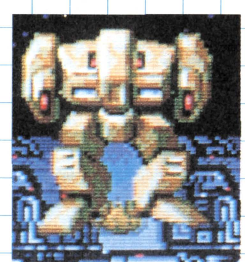
すべての状況下で、オールマイティーに戦えるオールラウンド用のＭ・Ｃ。帝国側の主戦力になっているのだろうか？



### エディ

反乱軍Ｍ・Ｃ

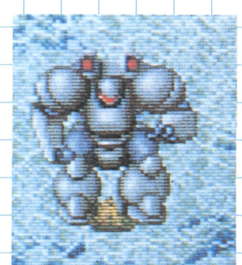
今回発表された中で、唯一、反乱軍側に属しているＭ・Ｃ。オールラウンド用に開発されたタイプ。右肩の主砲が強力。



### D-スレッダー

帝国軍Ｍ・Ｃ

オールラウンド用に開発されているが、特に砂漠地帯で高い能力を発揮するＭ・Ｃ。両腕部分に強力な砲を持っている。



### H-グレイスト

帝国軍Ｍ・Ｃ

オールラウンド戦闘用Ｍ・Ｃ。デザインは、完全に人型をしていて、さまざまなオプションなどでさらに強力になるタイプ。

## WRITER'S NOTE

SLGとACTの合体。しかも、きちんとしたストーリーとカチッと用意された舞台設定で、内容の広さを感じることのできるゲームだ。特に、シミュレートのうまさは、今までのゲームでしっかり見せつけているヒューマンだけに、あとは物語の部分が面白く仕上がれば言うことなしのゲームができるはずだものね。で、今回はビジュアルシーンこそ間に合わなかったものの、戦闘などの動きをまじえたゲーム画面を見て、期待をさらに高めることができたぞ。次号ではさらにビジュアルやストーリー、戦闘の細かい部分まで紹介していく予定。お楽しみにね!!　（ケロヨン誠）

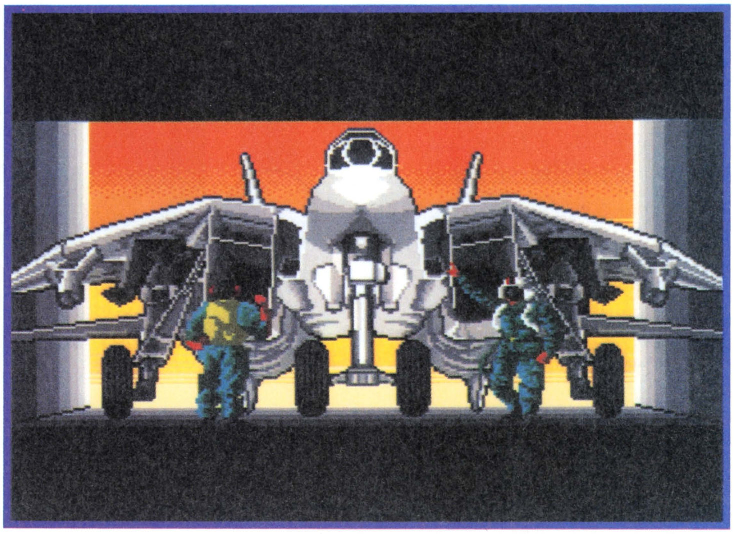
# HOW TO WIN

## PART 1 勝 PC直伝・攻略法のページ

超人気ＳＬＧ、今回はビギナー編

# SUPER 大戦略

ついにPCエンジンに移植される『SUPER大戦略』。今まで、SLGはちょっと…というキミでも、このゲームをプレイすればSLGのファンになっちゃうぜ！ 今月は、『大戦略』ビギナーのための操作解説に、全生産タイプ紹介のオマケ付き！



マイクロキャビン／４月発売予定／¥6,500 SLG

## ◎初心者のための『SUPER大戦略』講座特集

### STEP 1 オープニングコマンド

### ゲームを始める前に、細かい設定を変更するのだ！




⬆タイトル画面でＲＵＮボタンを押すと、このオープニングコマンド画面へと変わる。これで設定しなきゃゲームが始まらない。

〝どのマップで遊ぶか〟とか〝何人でプレイして、どの生産タイプを使う〟などといったゲームの条件を、この画面で決定するのだ。

**読込** このコマンドでマップ（戦場）を選ぶ。読込で呼び出したマップリストから十字ボタンで選び、Ⅰボタンで決定する。

**続き** 以前セーブしたゲームデータを読み込むコマンド。読み込み終わって開始を選べば、セーブしたゲームの続きができる。

**収入** 都市１つに対する収入を変更するコマンドで、最高100、最低50まで10刻みに調整できる。初心者は手を出さない方が無難。

**生産** 生産タイプを変えるためのコマンド。変更したい国を選びⅡボタンを押す。目的の生産タイプになるまで押し続けよう。

**操作** プレイヤー（USER-NOT-COM）を変更する。初期状態がCOMなので、変更しないとコンピューター同士で戦い始めるぞ。

**音楽** それぞれの国のフェイズで流れるＢＧＭを選ぶコマンドだ。国を選んでⅡボタンを押せば、全10曲の中から曲を選べる。

**開始** 今まで設定したゲームデータでゲームを始めるためのコマンド。これで実戦へと移るってワケ。

## STEP 2 全体命令コマンド

# メイン画面の全コマンド解説と使い方だ！



⬆部隊を生産したり、データを見たりして戦いの指揮をとるためのメイン画面。もうここは、すでに戦場なのだ。

生産以外のコマンドは、使わなくてもゲームは進行できる。しかし、使いこなせば非常に便利。ゲーム時間が圧倒的に短縮できるようになるのだ。

この全体命令コマンドを使いこなせるようになれば、キミもいっぱしの指揮官だ！

### 生産



自軍のフェイズならいつでも生産できるぞ。1国最高48ユニットなので、慎重に選ぼう。

### 全補



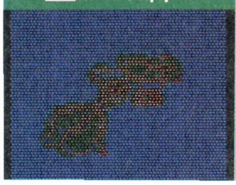
補給できる状態にあるすべてのユニットを、一気に補給する。自国フェイズには、まずコレを。

### 首都



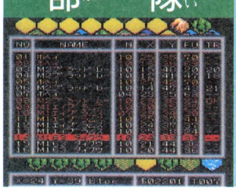
ヘックスカーソルを自国の首都に、一瞬で移動してくれるのだ。慣れれば役に立つぞ。

### 全体



マップを大きくして見やすくする。それだけじゃなく、カーソル移動が普通の画面より素早く動かせるので、大幅な時間短縮になるのだ。

### 部隊



自軍の全ユニットの状況が一目でわかるぞ。現在行動可能なユニットは白で、補給済みは黄色。そして行動終了ユニットは、赤で表示されるよ。

### 補助




**基本性能表**
各行動の基本数値を表すモノで、搭載武器や輸送可能ユニットかどうかなどがわかる。

**比較攻撃率表**
自軍ユニットと敵軍のユニットが戦った場合、どれだけの損害を与えるかを表している。

**地形効果表**
ユニットの移動手段による移動力の消費率と、地形による防御率を表示するのだ。

**戦闘モード変更**
戦闘シーンの画面表示法を変更するコマンドで、最短のモノは戦闘シーンがないのだ。

**プレイヤー変更**
人間とコンピューターを切り替えるとき使うのだが、ほとんど使うことはないだろう。

**効果音スイッチ**
ゲーム中のサウンドを流すか、流さないか決めるのだが、音量の調整でいいじゃん？

**ゲームロード・セーブ**
セーブしたゲームデータを呼び出したり保存したりするコマンド。説明しなくてもわかるよね。

## STEP 3 行動コマンド

# ユニットを動かすためのコマンドだ！



⬆この画面で見れば、それぞれのユニットの移動能力や武器などまで、バッチリわかっちゃうのだ。

**移動**
ユニットの移動のためのコマンド（当たり前）で、歩兵なら移動先に都市があれば占領。輸送可能ユニットがいれば搭載になるぞ。

**戦闘**
敵ユニットと隣接したときだけ行える。移動後でも前でもできるが、戦闘後に移動はできないのだ。

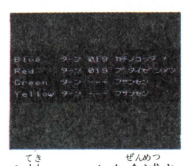
**降車**
歩兵を乗せている輸送ユニットから歩兵を降ろすこと。移動後でも可能だが、降車後は移動不可能。

**補給**
他のコマンドを使用する前じゃないと使えない。弾薬、燃料だけじゃなく、ユニット数まで回復するおトクなコマンドなのだ。

## STEP 4 ゲームの終了

# 勝利条件について

『SUPER大戦略』の勝利条件は、自分以外の国をすべて征服すること。征服までのターン数は、最高200ターンで、それ以上は引き分けになるのだ。まあ、そう簡単に200ターン（1ターン10分として、約1日半）にはならないと思うよ。


⬆敵ユニットを全滅させても勝利になるのだ。

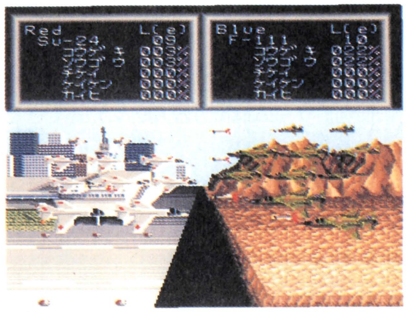

➡首都を占領すれば、敵の領土は自軍のモノに。

# 「SUPER大戦略」全28生産タイプ紹介&解説

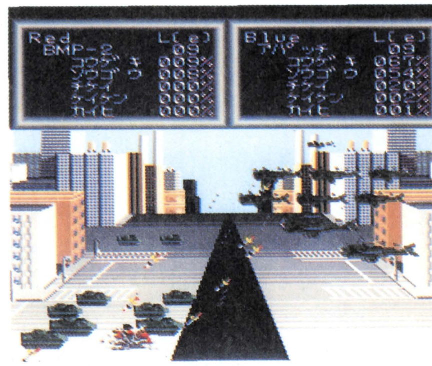
このPCエンジン版『SUPER大戦略』の生産タイプは、各国の軍隊をもとに組まれているのだ。しかも、種類は28種類以上（この以上が何となく気になる……）もあるぞ。

この28種類の中には、アメリカやソビエトのように有名な軍隊だけじゃなく、かなりマイナーな、中東やアジア諸国の軍隊までをフォローしているのがマニアックでいいよね。さらに生産できるユニットの種類は、全部で120機種以上もあるのだ。すげぇ〜。

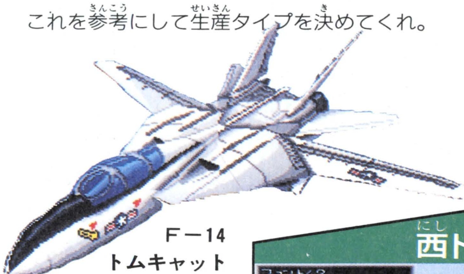
ここでは、それぞれの国が生産できるユニットの紹介と、生産タイプの特徴を解説するから、これを参考にして生産タイプを決めてくれ。



⬆豊富なユニットの種類に、リアルな戦闘。『SUPER大戦略』の見どころここにあり！　って感じ。



⬅ユニットとユニットの戦い。飛び交う砲弾、吹き飛ぶ兵器が、なんともカッコイイのだ。



**F−14 トムキャット**

⬆同時に多目的を攻撃できるミサイルを搭載した、アメリカ海軍の主力戦闘機。

このゲームでは、アメリカ2、US1990、イランの生産タイプで使用できる。

## アメリカ1



アメリカの空軍と陸軍を合体させたタイプ。イーグルやM1エイブラムスなどの強力兵器もあり、バランスのとれた生産タイプ。初心者から上級者まで誰でも楽しめるよ。

## アメリカ2



これは海軍と海兵隊を合わせたタイプだ。車両の数が少ないが、その分優秀な兵器が多い。戦闘機は良いものが揃っているが、ヘリの性能が低いのが難点だな。

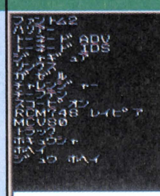
## 西ドイツ



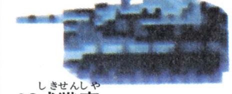
根強いファンが多いのがココ。地上兵器は世界最強に近いのに、飛行ユニットはあまり優秀じゃないのが残念だ。

空港の少ないマップなら大活躍する生産タイプなのだ。

## イギリス



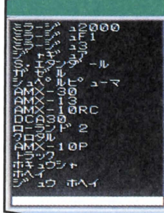
ヨーロッパでは1、2を争うほど整った生産タイプ。ハリアーやチャレンジャーなどの1級品の兵器を所持しているのだ。これでサッチャーさんも安心だね。



**90式戦車**

⬆現在開発中である、自衛隊の次期主力戦車。最新鋭と、平成2年のみ使用可。

## フランス



飛行ユニットは、ミラージュシリーズがあって結構有名だけど、地上ユニットのAMXシリーズは、ほとんど知られていない。案外優秀な戦車、対空車両なんですけどねぇ。

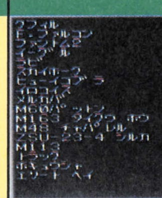
## スウェーデン



永世中立を主張してるわりには、オリジナルな兵器を開発しているとんでもない国だ。

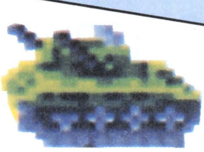
設計思想が進んでいる（？）ので、変わったデザインの兵器が多い。

## イスラエル



中東の大国。優秀な兵器が揃っている（イーグルやFファルコンがいる）が、地上部隊がちょっと……。

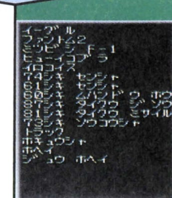
マニアが最も好む生産タイプといわれている。



**5FPZ−B2ゲパルト**

⬆西ドイツ、ヨーロッパで使用できる有名な対空車両。

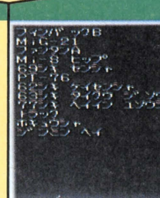
## 日本



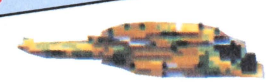
我らが自衛隊。イーグルが地上攻撃できないので、支援機が三菱F−1じゃ役不足といったところなんだよなぁ。

でも総合的には、世界の1級線にもひけをとらないぞ。

## 中国



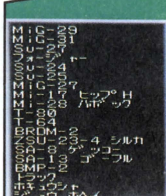
ユニットがどれも安いので、大量生産できる。毛沢東の唱えた人海戦術「人民の海で溺れさせる」で勝負するしかない。後半、敵の部隊が充実してくると、つらくなるど。



**Mi−24ハインド**

⬆ソ連初の攻撃/輸送複合ヘリ。ワルシャワ、シリア、リビア、イラクなど主に中近東の国で使用されている。

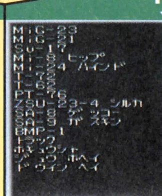
## ソビエト



アメリカと並んで、2大強国といわれるだけあって、ラインアップもかなりのモノ。

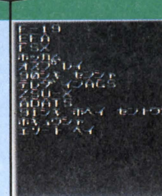
ただ、何となく敵のような気がするんだよね。自衛隊の仮想敵国だからかな？

## ワルシャワ



ほとんど人気がないけど、かなり優秀な生産タイプなんだぜ。世界最高の兵員輸送ヘリ・Mi−24ハインドだってあるし、T−72も……。あ、やっぱりイヤですか。

## 最新鋭



いろんな生産タイプの一番新しく、当然最強の兵器ばかり集めた欲張りな生産タイプ。その分、めちゃくちゃ金がかかるので、ユニットの数が揃わないのだ。

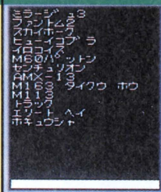
## アラブ



対空ユニット以外見るべきものがない。あ、そういえば対地支援機も優秀な方だな。

かなり地上兵器が貧弱なために、苦戦しそう。でもユニットが安いから質より量！

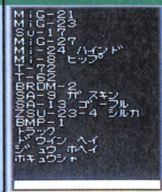
## イスラエル2



なぜかこれは自国生産兵器が入っていない。しかも2級線の兵器ばかりで、苦戦しそう。

同じイスラエルでも全然弱い。外国援助に頼っていた、旧イスラエル軍なのだ。

## シリア



マイナーなくせに、素晴らしい装備。ソビエトやワルシャワとタメを張るほどなのだ。

イスラエルに対抗意識を持っていて、周辺諸国と合同で攻め込んだりしてるらしい。



**77／AH−64アパッチ**

⬆アメリカの最新鋭攻撃ヘリコプター。装甲、攻撃力は群を抜いている。アメリカⅠ、US1990で使用。

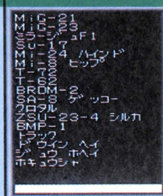
## エジプト



戦闘機、対地支援機はかなり強力。対空車両もかなり優秀なのが揃っている。

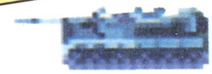
その分地上兵器が貧弱で、戦車対戦車の戦いなら、負けは確実だろう。

## リビア



カダフィ大佐率いる戦闘集団。世界のテロ活動の総元締めという噂まであるのだ。

かなり強力な軍隊だけど、イメージが悪いからねぇ。これといって特徴ないし。



**レオパルド2**

⬆120㎜砲、特殊装甲を使用しており、世界最強の戦車と呼ばれている。西ドイツ、ヨーロッパで生産可能。

## イラン



トムキャットが、T−72が光る。歩兵が3種類あるのが、ちょっとスゴイ。

そういえば、イラクとの戦争は、どちらの国が勝ったんだっけ？

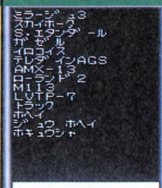
## イラク



空陸共に、バランスのとれた理想的な生産タイプ。ただし決め手となる兵器がないのが残念だな。

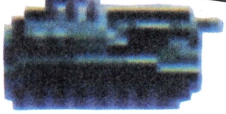
中近東の国は、いろんな国の兵器が混じってて面白いぞ。

## アルゼンチン



フォークランド紛争で、コテンパンにイギリスにやられてしまった国。

この『SUPER大戦略』でイギリスに再挑戦して、勝利をつかむのだ。



**91式歩兵戦闘車**

⬆自衛隊の最新歩兵輸送車。平成2年と最新鋭が作れる。

## 北朝鮮



装備がひと昔前のモノばかりなので、戦闘力が格段に落ちるのだ。

はっきりいって、この生産タイプでは中国か、ベトナムぐらいとしか戦えないぞ。

## 韓国



そこそこの戦力は整っているが、いいとこ1級半程度の実力しかない。本当なら、最新型の88式戦車が配備されているはずなのだが、なぜないのだろうか？



**トーネード（IDS）**

⬆西ドイツ、イギリス、ヨーロッパ、NATOで使用される多目的戦闘機。

## US1960



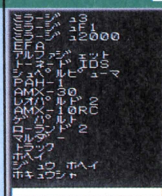
ベトナム戦争当時のアメリカ軍の生産タイプ。最近ベトナム戦争物の映画も上映されるし、このUS1960対ベトナムの戦いというのも、かなり興味深いなぁ。

## ベトナム



チープなユニットばかりの貧弱な生産タイプなのだ。しかし、実際の戦争でもアメリカ軍を相手に活躍したゲリラ兵がいる。こいつの活用に、すべてがかかっているぞ。

## ヨーロッパ



ヨーロッパ中の優秀な装備ばかり集めた強力部隊。ただし、人気の方はNATOにくわれてしまって、ほとんどないのだった。空陸どちらも攻撃力あるんだけどなぁ。



**クフィル**

⬆フランスのミラージュをベースにイスラエルが開発したもの。

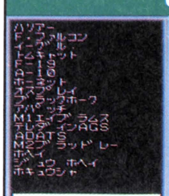
## NATO



ヨーロッパにアメリカ1を加えたもの。ただし、レオパルド2が1になったり、必ずしも強くなっているとは限らないことに注意しよう。でも、人気あるんだよね。



## US1990



今年（？）のアメリカ軍の装備。テレダインAGSや、ADATS、それにF−19などの最新ユニットが勢揃いしている。だが、ユニットの単価が高くて……。

## 平成2年



FSX、90式戦車、91歩兵戦闘車などと、まだ実戦配置されていない最新機種が、生産できる近未来の自衛隊。最強の生産タイプの1つだと思うのだが……。

## 攻略メモ

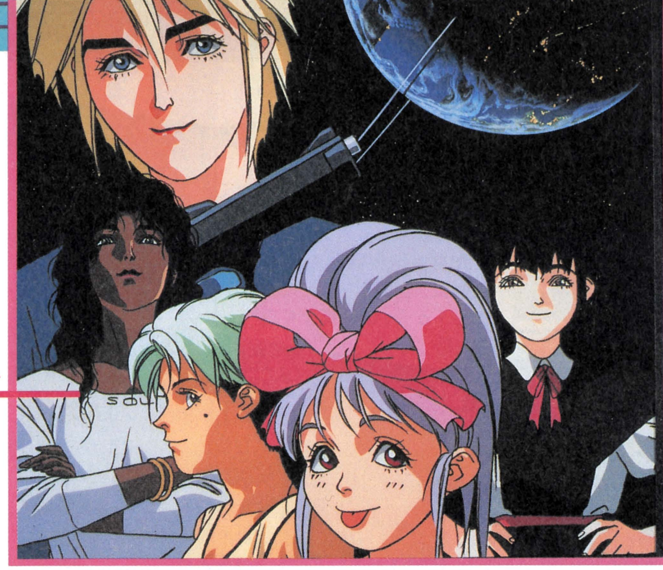
初心者のための『SUPER大戦略』講座はどうだったかな？　このゲームがきっかけで、シミュレーションゲームが好きな人が増えたらうれしいんだけど……。

シミュレーションゲームには必勝法、攻略法がない。だから卑怯技を1つ教えちゃおう。

どうしてもエンディングを見れない人は、プレイヤーを全部人間にして、ゲームが始まったら決定だけを選び続けるのだ。すると、不参戦と表示されて、何もしないのにエンディングが見れるぞ！　（キタロー根上）

アイテム一覧表付きのワイド攻略！

# ソル・ビアンカ
# SOL BIANCA



**キャラクターはかわゆいけれど、ミスの許されないシビアさのあるこのゲーム。そこで、純白のソル・ビアンカ号のようなしなやかさでプレイするためのポイントを、ここにシャープに紹介しよう。**

メサイヤ／5月発売予定／¥6,200　RPG



⬆5人の美女"宇宙海賊ソル・ビアンカ"。純白の宇宙船に乗り込み、広大な宇宙を駆け抜けるのだ。

## 宇宙の秘宝を求めて……

銀河暦2395年。人類は科学の飛躍的進歩を武器に、その勢力を銀河の果てまでにものばしていた。一方、文明隆盛の陰には常に争いがある。銀河の覇者たらんともくろむ者は勢力圏を拡大し、惑星間の争いが繰り返された。銀河は暗黒の時代を迎えていた。

この混沌の銀河を彗星のように駆け抜ける純白の宇宙船、それが海賊船ソル・ビアンカ号だ。この船を操る5人の美しい"宇宙海賊ソル・ビアンカ"は、スタージュエルハンター。宇宙の秘宝を求めて銀河を駆け巡るのだ。

シナリオは全部で7本。そのうち2本(「テロリスト」と「ソル・ビアンカ危うし」)はランダムに発生する。残り5本の順番は固定だ。各シナリオはそれぞれ完結しているけれど、キャラクターの状態は引き継がれる。だから、最初に方針をまちがえると、あとでかなり苦労することになるのだ。

## キャラの育て方が重要なカギ

キャラがレベルアップすると、上げるパラメーターを選ぶのだが、この選択を誤ると、アイテムとのからみで先へ行くほど苦しくなる。

### ●スキルシステムを採用

**スキルは5種類**

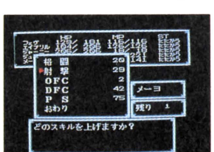
スキルには下に示した5種類がある。強力な武器などを使いこなすためには、それだけ高いスキル値が必要というシステムだ。

| | |
|---|---|
| 格闘 | 格闘用の武器を使いこなす能力。 |
| 射撃 | 射撃用の武器を使いこなす能力。 |
| OFC | オフェンス系ESPを使いこなす能力。 |
| DFC | ディフェンス系ESPを使いこなす能力。 |
| PS | パワードスーツを使いこなす能力。 |

### ●スキルアップについて

**2つのアップ法**

レベルアップ時に、自動的に上がるものと、決められたポイント分選んだスキルを上げるのとがある。




⬆レベルアップ時に、このような画面になるのだ。

## 5人のキャラを上手に育てる法

### キャラの個性をのばしてやろう

レベルアップ時に自動的に上がるスキル値は、各キャラによって特徴がある。後ろのページに載せたように、高いスキル値を要する武器などが次々登場するので、各キャラの個性をのばすような選択をすること。個人的好みで言えば、超速送りバトル(ボタン連打)でビシバシと敵を倒せる点で、ESPより武器系を上げたいね。

**心得え4箇条**

①格闘・射撃はどちらか1つにしぼれ。
②PSよりは、他のスキル値を優先的に。
③常に次の強力アイテムめざして、1つのスキル値を上げ続けるのだ。
④ただし、全員がメディ(回復)を使えるようにDFCを5にしておくと便利。

**各キャラ成長の特徴**

■フェブ



⬅格闘値がグングン上がっていく。

■エイプリル



⬅マルチ型。好みのキャラに育てよう。

■ジャーニー



⬅5人の中で最も射撃を得意とする。

■ジュン



⬅OFCの上がりかたがめざましい。

■メーヨ



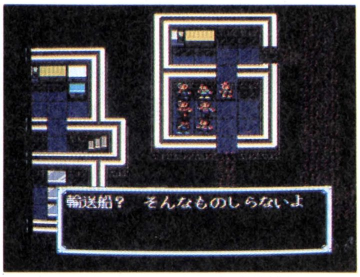
⬅5人の中で唯一PSがよく上がる。

# シナリオ1 ハンティング ～失われた帝国の秘宝を求めて～

## 墜落した輸送船を探せ！

惑星ザーンの近くを航行中のソル・ビアンカは、ザーンに帝国の輸送船が墜落したというウワサを聞く。しかも極秘事項らしい。最近発掘された古代遺跡の失われた帝国の秘宝かもしれない。宇宙海賊としては見逃す手はないね。さっそくザーンに降りたって、例の墜落したという輸送船を探しに行こう。



⬆帝国の極秘事項だけあって、情報集めもラクではなさそう。現場はこの辺じゃないのかな。

## 始まりはベースコロニー

到着したのはベースコロニー。まず装備を整えよう。そしてコロニーの人たちに話を聞いてみると、観光コロニーや、北の大陸のことなどがわかる。まずは、観光コロニーをめざした方がよさそうだ。コロニーの研究所へは、ある人がくれる許可証がないと入れないので、そいつを手に入れよう。



⬆後でこの女の子のお父さんに会うことができる。その後再び女の子に会うとイイことがある。

## 観光コロニーへ

### 3つのたいのヒントがここに

#### ①フンババと話したい！

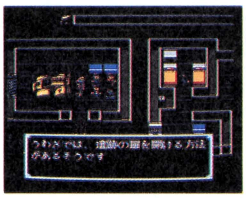
観光コロニーの南東にフンババという生物の村があるけれど、言葉が通じない。フンババと話すことができたらしい古代文明人の遺跡が南にあるという。そこへ行けば何かつかめそうだ。



⬅古代文明人はどうしてフンババと話せたのかな。

#### ②南の古代遺跡の扉を開けたい！

南の遺跡へ入ってみたけれど、入口の扉がどうしても開かない。遺跡の扉を開ける方法があるらしいけれど、それ以上の情報はつかめない。情報集めのために北へ渡った方がよさそうだ。



⬅開かずの扉でないことは、確かなようだね。

#### ③輸送船を見つけたい！

ベースコロニーでも観光コロニーでも、おめあての輸送船について知る者はいないようだ。どうも墜落現場はこの辺りではないらしい。海底洞くつを抜け、北の大陸へと出かけてみよう。



⬅北の大陸では何を研究しているのだろうか。

## 洞くつを抜けて北の大陸へ

### 研究所の重要な情報と装備



➡南の古代遺跡の扉についての情報も得られるのだ。

海底洞くつを抜けた所にある研究所では情報が豊富だ。研究費を寄付することにより特殊ヘルメットも手に入る。まず西の港へ行って装備を固めなおすというのも手だ。港の西の観測所の地下にあるテレポート（ESP）を入手すれば、冒険がグーンと楽になるぞ。

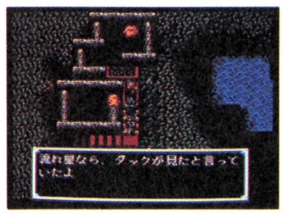
### 船出するまで

港ではイグロ船長が、ゴールデンアルマジロの毛皮と交換で船に乗せてくれるという。実は、アルマジロが好物という生物がいるのだ。何はともあれ、南の古代遺跡の扉を開けないとね。首尾よく船に乗せてもらえたら、さらに西の港をめざそう。


⬅一度毛皮を持っていけば、あとはいつでも乗れるのだ。

### 西の大陸へ

西の大陸の港町で得た情報をもとに西の方へ歩いていこう。第2のフンババの村があるはずだ。ここのフンババの話はよーく聞こう。例の輸送船を見つけるための大手がかりとなるのだ。輸送船を見つけたキミを、大ドンデン返しが待っているぞ!!



⬅そのダックは隠れているけど、よく見れば見つかる。

## このゲーム、ここに注意!!

ゲーム全体を通して言えることだけれど、ワンチャンスがとても多いのだ。ビジュアルシーンのセリフを聞きのがしたり、人の話をメモし忘れたりすると、二度と同じことを聞けないことが多いので要注意だ。



⬅質問にヘタに答えると、何も話してくれないぞ。

## 預り所有効活用法

預り所の状態は、シナリオが変わっても引き継がれる。そこで、今は使いこなせなくても将来使いたい武器などは預り所に預けておこう。次のシナリオの店には、その武器やESPは売ってないかもしれないからね。


⬅ここが預り所。21個まで預けることができる。

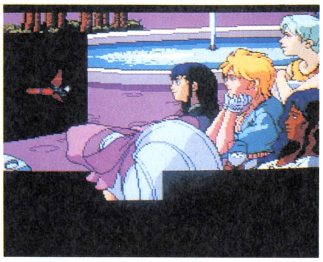
シナリオ2

# アストロレース

## 〜黒幕をあばき出せ〜

## 優勝賞金と賞品をねらって

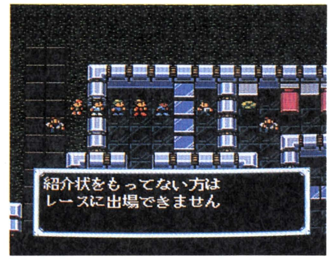
惑星ローランでは、毎年アストロレースが開催されている。本命は、去年の優勝者ハリー。優勝すると、賞金１千万GPとB級パスポートを獲得できると聞いたら、宇宙海賊はじっとしていられない。さあ、ローランへと向かおう。



⬅レースのニュースを見て、ソル・ビアンカはローランをめざした。

## レース・スタート地点バームへ

ビザを入手して入国すると、レース会場はゲスロンの南のバームとわかる。が、レースには紹介状がないと出場させてもらえないらしい。あちこちで聞いた本命ハリーのウワサをもとに、ハリーの家へ、ともかく出かけてみよう。




⬅バームの受付へ行って頼んでも、なかなか出場させてくれない。

## ハリーの家

ハリーの家には最初は入れてもらえない。入口にいる新聞記者の話を聞いてみよう。ここでは、突然何が起こるかわからないから、常にHPを満タンにしておこう。一度済んでも油断は禁物なのだ。

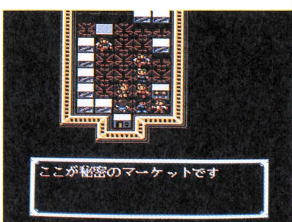


⬆あ！　女の子が何やら人相の良くない男に囲まれているぞ。キミはどうする？

## シーエの闇市はどこに

シナリオクリアに必要ではないけれど、強力な武器や防具を売っている所がある。値は張るけれど、買っておけばゲーム進行が楽だ。このシナリオには強敵が多いからネ。




⬆ここで売っているのだ。シーエで話を聞きまわってみよう。誰もいないはずなのに人の声を聞くという人がいるけれど、きっとその言葉のウラには何かが隠されているはずだよ。

⬅ローランに入るとこんなことを耳にする。闇市に関する唯一の情報だ。

## アストロレースはスタートしたが…

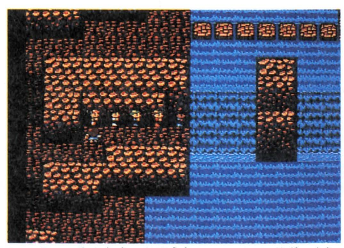
ハリーの家で一汗かいた５人。ひょんなことから、レースの出場権を入手する。レース出場前には、装備を固めておいた方がいいかもね。レースには危険がつきものだからね。バームでレースは明日と言われるけれど、セーブもお忘れなく。



⬅恐れおののく５人。一体何が起きたのだろう。

## 観光名所虹の滝

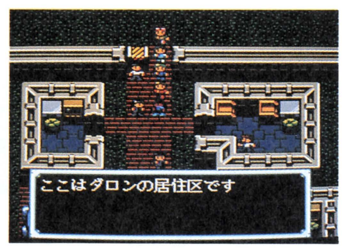
レース終了後、ゲスロンで入手したあるアイテムは、ここで使うものなのだ。滝というのは見るからにあやしいよね。あやしい所へは思いきって飛び込んでみてはどうかな。



⬆ここが帝国一の観光地といわれる虹の滝だ。滝の流れがとってもきれいだネ。

## ダロンの居住区

ハリーの家の東の方にあるダロンの居住区。入口の人は、観光客はダメと言って入れてくれない。地元の人の協力が必要だ。地元の人で有力者でカシのある人といえば…ネ！




⬆ここまでくるとシナリオクリアも近い。セーブはこまめにしておこうね。

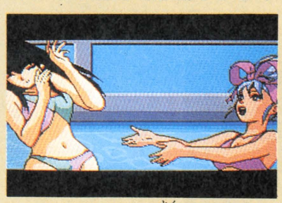
Woh!!

## 思わずゴックンの問題シーン

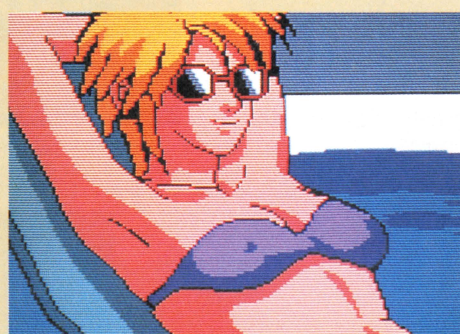
残るシナリオはあと５つ。冒頭にも書いたように、そのうち２つは、どこに挿入されるかわからない。その１つをクリアすると、こーんなタノシイ、ビジュアルシーンになってしまうのだ。ムフフ。ランダム発生のシナリオということは、キミはすぐに見られるかもしれないし、なかなか見られないかもネ。早くナマの迫力で感動しよう！



⬆お楽しみは、まずこのゴッツイのを片付けてからなのだ。



⬆カ、カワユイ！　特にメーヨの でっかいリボンが、似合うなあ。



⬆んー、とってもスゴイ。ソル・ビアンカのビデオもなかなか評判ヨイのだけれど、そっちも見たくなっちゃうよね。

# これは便利！ スキル順アイテム一覧表

## 格闘系武器

| 名まえ | 値段 | 攻撃 | 命中 | 対敵数 | BLV |
|---|---|---|---|---|---|
| バタフライナイフ | 15 | ＋2 | ＋4 | —— | 1 |
| ヌンチャク | 25 | ＋2 | ＋3 | F 2 | 4 |
| コンバットナイフ | 40 | ＋4 | ＋5 | —— | 6 |
| サバイバルナイフ | 200 | ＋10 | ＋6 | —— | 12 |
| トンファー | 500 | ＋12 | ＋5 | F 2 | 18 |
| クサリのムチ | 1200 | ＋17 | ＋12 | all | 25 |
| ナックル | 2000 | ＋25 | ＋14 | S 2 | 35 |
| サンセツコン | 2000 | ＋25 | ＋15 | F 3 | 41 |
| キラーナックル | 3300 | ＋35 | ＋23 | S 3 | 45 |
| ハードトンファー | 1700 | ＋50 | ＋20 | F 2 | 50 |
| レーザーダガー | 5800 | | | —— | 56 |
| パワーヌンチャク | 7500 | | | F 2 | 63 |
| テッキュウのムチ | 9000 | | | all | 68 |

## オフェンス系パワーアイテム

| 名まえ | 値段 | 効果 | MP | OFC |
|---|---|---|---|---|
| ノヴァ | 100 | ESP攻撃 | 3 | 10 |
| スリープ | 50 | ねむらせる | 2 | 11 |
| フレイム | 150 | こうねつ攻撃 | 4 | 13 |
| フリーズ | 200 | れいとう攻撃 | 5 | 15 |
| サンダー | 300 | でんげき攻撃 | 7 | 20 |
| ボマー | 500 | ばくえん攻撃 | 10 | 22 |
| バキルダ | 600 | いちげき | 5 | 25 |
| メガノヴァ | 800 | ESP攻撃 | 7 | 25 |
| フレイマー | 1000 | こうねつ攻撃 | 12 | 28 |
| メガスリープ | 300 | ねむらせる | 4 | 30 |
| トレイン | 1100 | MP吸収 | 1 | 30 |
| フリーザー | 1300 | れいとう攻撃 | 15 | 32 |
| メガサンダー | 1500 | でんげき攻撃 | 17 | 35 |
| プリティル | 600 | こんらん | 4 | 37 |
| メガフレイム | 1700 | こうねつ攻撃 | 15 | 45 |
| メガフレイマー | 2000 | こうねつ攻撃 | 20 | 48 |
| メガフリーズ | 1800 | れいとう攻撃 | 20 | 50 |
| メガフリーザー | 2200 | れいとう攻撃 | 25 | 55 |

## 銃器系武器

| 名まえ | 値段 | 攻撃 | 命中 | 対敵数 | SLV |
|---|---|---|---|---|---|
| デリンジャー | 60 | ＋5 | ＋5 | —— | 8 |
| ハンドガン | 100 | ＋8 | ＋8 | —— | 10 |
| ハンドフレイム | 1000 | ＋10 | ＋8 | —— | 15 |
| ハンドフリーズ | 1000 | ＋15 | ＋8 | —— | 22 |
| ハンドフェイザー | 1500 | ＋20 | ＋10 | —— | 28 |
| フェイザーガン | 3000 | ＋30 | ＋20 | S 2 | 38 |
| 44マグナム | 2800 | ＋50 | ＋25 | —— | 40 |
| ヘビーマグナム | 4000 | ＋60 | ＋27 | —— | 43 |
| サブマシンガン | 3500 | ＋55 | ＋112 | all | 47 |
| フレイムスロワー | 4500 | ＋50 | ＋20 | —— | 48 |
| フレイムショット | 6000 | ＋55 | ＋50 | all | 53 |
| サンダーボルト | 6500 | | | all | 57 |
| フリーザーガン | 6800 | | | S 2 | 59 |
| ハンドキャノン | 7500 | | | —— | 61 |
| フリーズショット | 8000 | | | all | 65 |
| ハンドガトリング | 8800 | | | all | 67 |

## ディフェンス系パワーアイテム

| 名まえ | 値段 | 効果 | MP | DFC |
|---|---|---|---|---|
| メディ | 55 | HP回復ⓢ15〜20 | 3 | 5 |
| テレポート | 100 | テレポート | 0 | 6 |
| デポイズン | 100 | げどく | 2 | 6 |
| ガード | 130 | 攻撃無効化 | 5 | 10 |
| グモルニン | 150 | めざまし | 2 | 13 |
| メディラ | 200 | HP回復ⓢ40〜60 | 8 | 15 |
| デパララ | 150 | マヒ回復 | 3 | 18 |
| キルアーマー | 250 | 守備力低下 | 3 | 20 |
| フルメディ | 400 | HP回復ⓐ30〜50 | 18 | 24 |
| クレイン | 500 | 症状回復 | 5 | 27 |
| ガンバ | 1000 | きぜつ回復 | 7 | 30 |
| メディマ | 2000 | HP回復 最大 | 28 | 35 |
| バリアン | 2500 | 特殊防御 | 8 | 40 |
| パイアン | 1800 | HP吸収 | 5 | 45 |
| メガパイアン | 3500 | HP吸収 | 10 | 55 |
| サルト | 1200 | 出現減少 | 10 | 60 |
| フルメディラ | 5000 | HP回復ⓐ60〜80 | 35 | 65 |

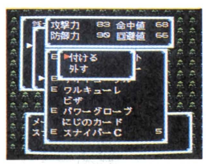
## パワード・スーツ

| 名まえ | 値段 | 攻撃 | 命中 | 防御 | 回避 | PS |
|---|---|---|---|---|---|---|
| バトラー | 800 | ＋5 | ＋5 | ＋10 | ＋10 | 20 |
| アマゾナ | 1500 | ＋15 | ＋20 | ＋30 | ＋15 | 25 |
| ワルキューレ | 4000 | ＋40 | ＋30 | ＋45 | ＋20 | 30 |
| ティア | 9000 | | | | | 40 |

### 攻略メモ

**これさえあればラクラクプレイだよ**

スキルアップしたけど、どの武器が使えるようになったんだっけ？というときに一目でわかる表だ。空欄はキミ自身が書きこもう。健闘をいのる。 （まゆりん）




⬅強力な武器もスキル値が低いと…。

前半戦をマップで攻略!!

# 奇々怪界™

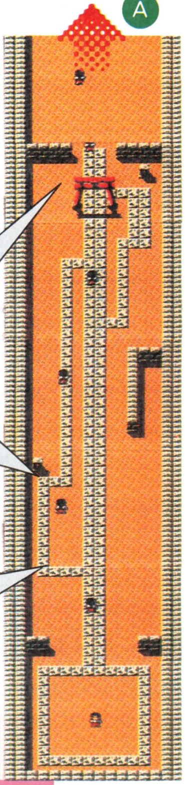


可愛い巫女の小夜ちゃんが、とらわれの七福神を救うため、コミカルな妖怪たちを相手に大暴れ!! 4、5年前にゲーセンを騒がせたあの『奇々怪界』の移植版。枝道などのオリジナル要素も加わり、さらに楽しいこのゲーム、今回はシーン4までをマップ攻略するぞ!!

タイトー／発売中／¥6,600　ACT　STG　3M

## Scene 1 まずは小手調べ。アーケードと同じマップだ

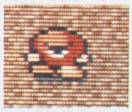
シーン1は基本的にアーケード版と同じ。初心者が、小夜ちゃんをどう操作するかを練習するステージといって間違いないだろう。でも橋の上で出現する「走りタイ」や、井戸の野菜たち、六角堂の「お芸ちゃん」など、攻略法を知らないと苦戦する敵も登場する。油断は禁物だ。




### 鳥居

大きな鳥居は聖なる力を秘めている。留無留にとりつかれたときに下をくぐると敵は弾かれて消滅するぞ。





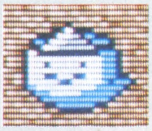
### 灯籠

マップ上に点在する灯籠。中に赤い明かりがともっていたら、お払い棒でなでてあげよう。小夜ちゃんの冒険を助けてくれる素晴らしいアイテムがもらえるぞ。



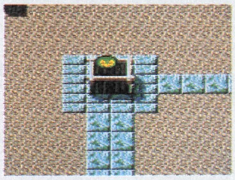
### プカプカ

かわいいゆ〜れいさんたちが、列を作って襲いかかる。弾は撃たないし動きもスローなので、縦軸を合わせて連射すれば、かんたんに全滅させられるハズ。



### 井戸の野菜

古井戸からビシバシ吐き出される野菜たち。近づかないように注意!! ただ、大根や玉ねぎなどは、破壊するとアイテムになるぞ!!



### 走りタイ

足を生やしたタイ。行動パターンがインケン。足を止めてお札連射で倒そう。なお、この場所にあるカギは絶対に拾うように。



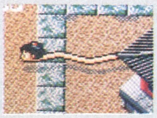
### お玉多発地帯

全滅させるとアイテムがもらえるというおいしい敵「お玉」が、とにかくいっぱい出現するのだ。



### お芸ちゃん

六角堂から長〜い首を出すろくろ首。不用意に近づくとやられてしまうので注意しよう。



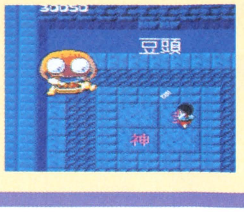



### カギ

ボスの扉を開くカギだ!!

### BOSS 豆頭

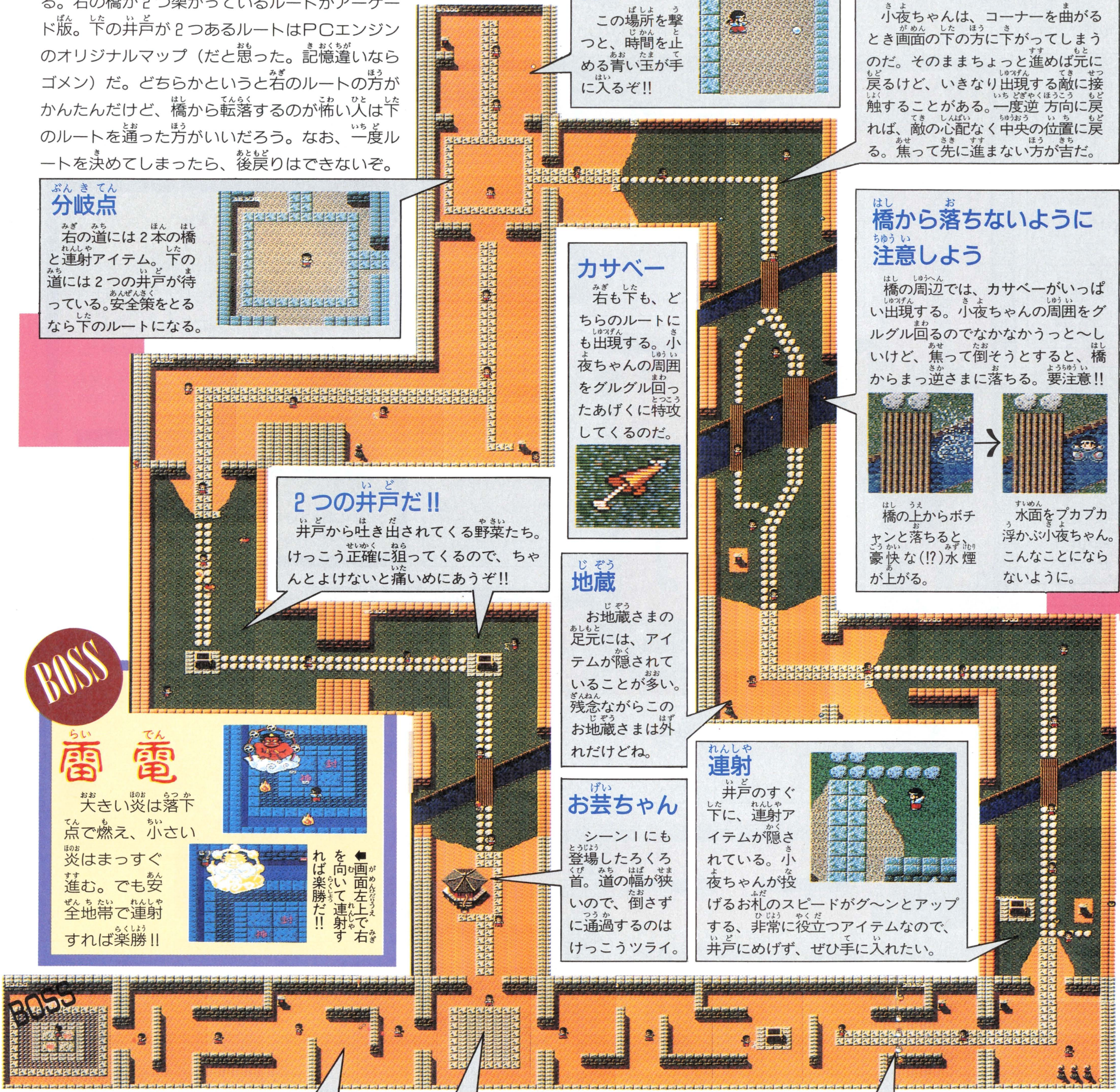
豆の塊を投げつけてくる。弱点は頭。パワーアップしていれば、斜め攻撃でけっこう楽に倒せる。




⬅豆の隙間を避けられなければ、けっこう強いボスだったりする。

# Scene 2 PCエンジン版オリジナルの「枝道」初登場

スタートしてすぐ、右か下かの分れ道が登場する。右の橋が2つ架かっているルートがアーケード版。下の井戸が2つあるルートはPCエンジンのオリジナルマップ（だと思った。記憶違いならゴメン）だ。どちらかというと右のルートの方がかんたんだけど、橋から転落するのが怖い人は下のルートを通った方がいいだろう。なお、一度ルートを決めてしまったら、後戻りはできないぞ。




### 青玉

この場所を撃つと、時間を止める青い玉が手に入るぞ!!

### コーナーに注意

小夜ちゃんは、コーナーを曲がるとき画面の下の方に下がってしまうのだ。そのままちょっと進めば元に戻るけど、いきなり出現する敵に接触することがある。一度逆方向に戻れば、敵の心配なく中央の位置に戻る。焦って先に進まない方が吉だ。

### 分岐点

右の道には2本の橋と連射アイテム。下の道には2つの井戸が待っている。安全策をとるなら下のルートになる。

### カサベー

右も下も、どちらのルートにも出現する。小夜ちゃんの周囲をグルグル回ったあげくに特攻してくるのだ。

### 橋から落ちないように注意しよう

橋の周辺では、カサベーがいっぱい出現する。小夜ちゃんの周囲をグルグル回るのでなかなかうっと〜しいけど、焦って倒そうとすると、橋からまっ逆さまに落ちる。要注意!!

橋の上からボチャンと落ちると、豪快な(!?)水煙が上がる。

水面をプカプカ浮かぶ小夜ちゃん。こんなことにならないように。

### 2つの井戸だ!!

井戸から吐き出されてくる野菜たち。けっこう正確に狙ってくるので、ちゃんとよけないと痛いめにあうぞ!!

### 地蔵

お地蔵さまの足元には、アイテムが隠されていることが多い。残念ながらこのお地蔵さまは外れだけどね。

### BOSS 雷電

大きい炎は落下点で燃え、小さい炎はまっすぐ進む。でも安全地帯で連射すれば楽勝!!

⬅画面左上で右を向いて連射すれば楽勝だ!!

### お芸ちゃん

シーン1にも登場したろくろ首。道の幅が狭いので、倒さずに通過するのはけっこうツライ。

### 連射

井戸のすぐ下に、連射アイテムが隠されている。小夜ちゃんが投げるお札のスピードがグ〜ンとアップする、非常に役立つアイテムなので、井戸にめげず、ぜひ手に入れたい。

### カギ

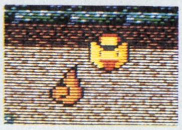
ボスのいる部屋のカギ。これがないとボスには会えない。各シーンに必ず1つずつあるので、絶対に取り忘れないように!!

### 分岐の終わり

当然下のルートを通れば画面右はカベだし、右のルートなら上はカベ。間違えないように。

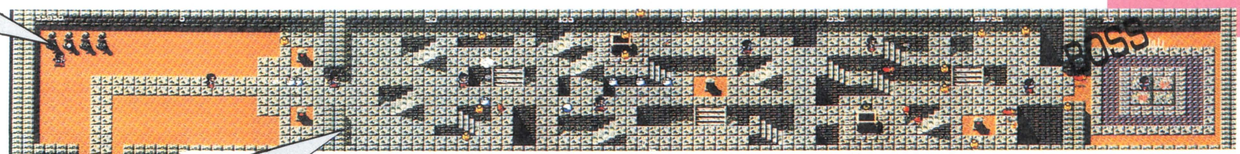
### 化け提灯の炎に注意!!

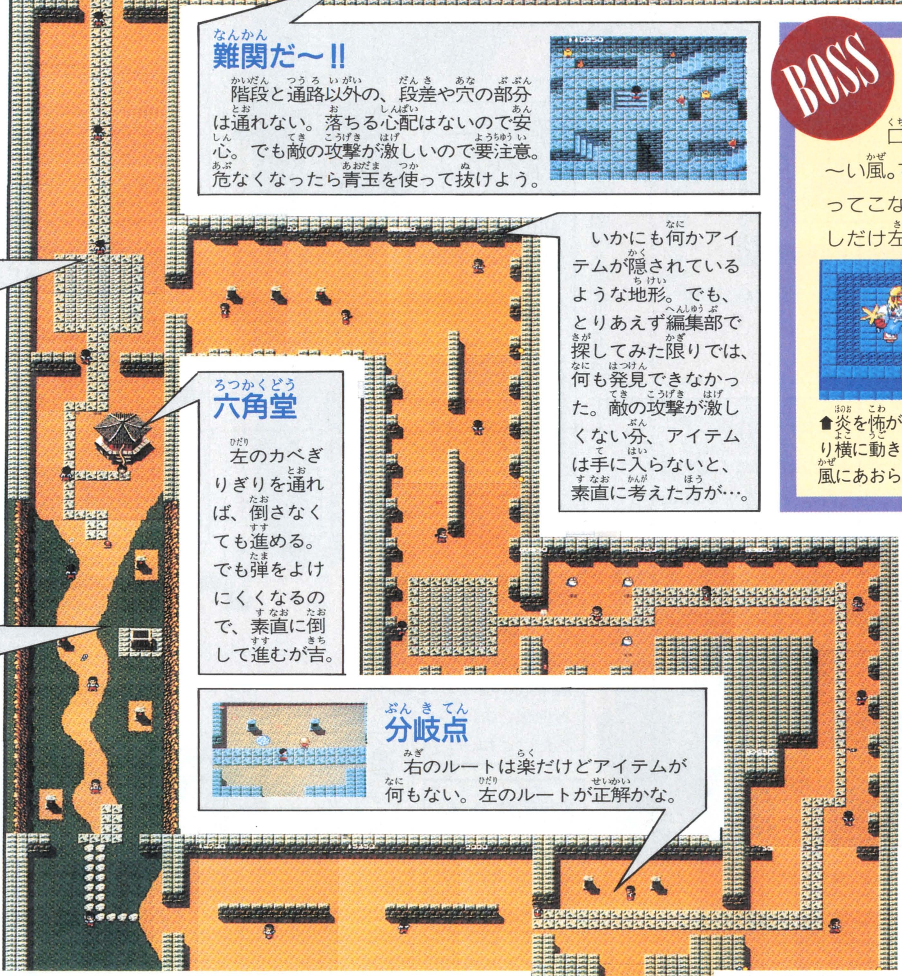
黄色い提灯から吐き出される炎。けっこうよけづらいので要注意。できれば炎を吐く前に全滅させたい敵なのだ。

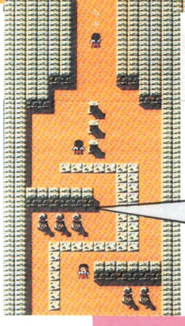


# Scene3 白蛇と迷路の難関ポイント

前半の分かれ道には、白い蛇がウヨウヨしているし、後半の迷路っぽい場所には、提灯や井戸の野菜に苦しめられる。でもここで苦戦しているようだと、お先真っ暗。楽勝で……とまではいかなくても、せめて数少ないコンティニューを使わずにクリアしたいところ。なにせこのゲーム、コンティニューは3回しかできない上に、ステージの頭から再スタート。無闇に使うような余裕はないのだ。





START

### 青玉

一定時間敵の動きを止めるアイテム。お地蔵さまの足元をお札で撃つと出現する。この先で非常に役に立つ。絶対に拾え。

### 分岐終わり

シーン2の分岐と同じで、右のルートなら下にカベ、左なら右にカベがある。

### 井戸に注意

アイテムを取りに灯籠に行くと、井戸の野菜が襲いかかる。注意が必要だ。



### 難関だ～!!

階段と通路以外の、段差や穴の部分は通れない。落ちる心配はないので安心。でも敵の攻撃が激しいので要注意。危なくなったら青玉を使って抜けよう。

いかにも何かアイテムが隠されているような地形。でも、とりあえず編集部で探してみた限りでは、何も発見できなかった。敵の攻撃が激しくない分、アイテムは手に入らないと、素直に考えた方が…。

### 六角堂

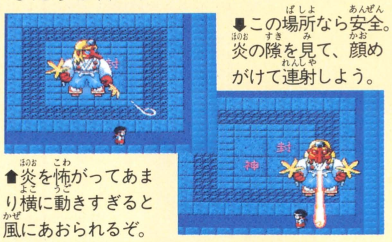
左のカベぎりぎりを通れば、倒さなくても進める。でも弾をよけにくくなるので、素直に倒して進むが吉。

### 分岐点

右のルートは楽だけどアイテムが何もない。左のルートが正解かな。

### BOSS 仙山

口から炎、両手の団扇からは痛～い風。でも、画面のいちばん下までは迫ってこない。また、口から吐く炎から少しだけ左右にずれた場所は、安全地帯だ。



⬇この場所なら安全。炎の隙を見て、顔めがけて連射しよう。

⬆炎を怖がってあまり横に動きすぎると風にあおられるぞ。

### ニョロニョロ&林々

白い蛇と狐のお面をかぶった女が集団で襲いかかってくる。狐の弾は射程が長いし、蛇はお払い棒では倒せない。どちらもかなりやっかいな敵なのだ。





⬅⬆どちらも強敵だけど、特に林々の弾には要注意!!

### みのじい

小夜ちゃんめがけて突進してきて、背中に張りつこうとするこなきじじい。けっこうしつこく追ってくるので、お札連射でちゃんと全滅させてあげよう。

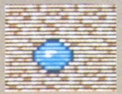


➡間近で見ればけっこうかわい…くない!



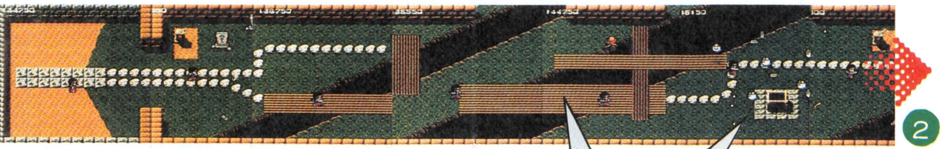
⬅抱きつかれたら、身動きできない。も

## アイテム一覧

| 青札 | 赤札 | 黄札 | 連射 |
| --- | --- | --- | --- |
|  |  |  |  |
| 飛距離アップ。 | 貫通弾。 | 巨大お札。 | スピードアップ。 |
| **青玉** | **黄玉** | **赤玉** | **1UP** |
|  |  |  |  |
| タイムストップ。 | 敵全滅。 | 一定時間無敵。 | 1人増える。 |

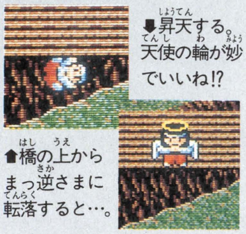
# Scene 4 3つのルートどれが正解!?

スタートすると、強敵と橋がなかなか怖い、長〜い右スクロール。そのあとに待っているのは3方向の分かれ道。どれがいいかはお好みしだい。でもやっぱり、1UPがある右ルートを選びたくなるね。




### 落ちると悲しい

シーン1からおなじみの「お玉」が弾を撃ってくる。橋の上で撃たれるとけっこう悲惨。弾の射程は短いので、危ないときは後ろに下がって消えるのを待とう。



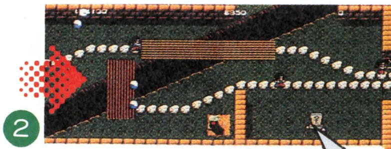
⬇昇天する。天使の輪が妙でいいね!?

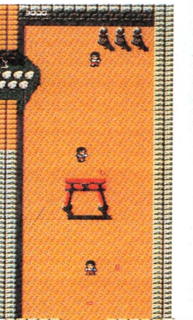
⬆橋の上からまっ逆さまに転落すると…。

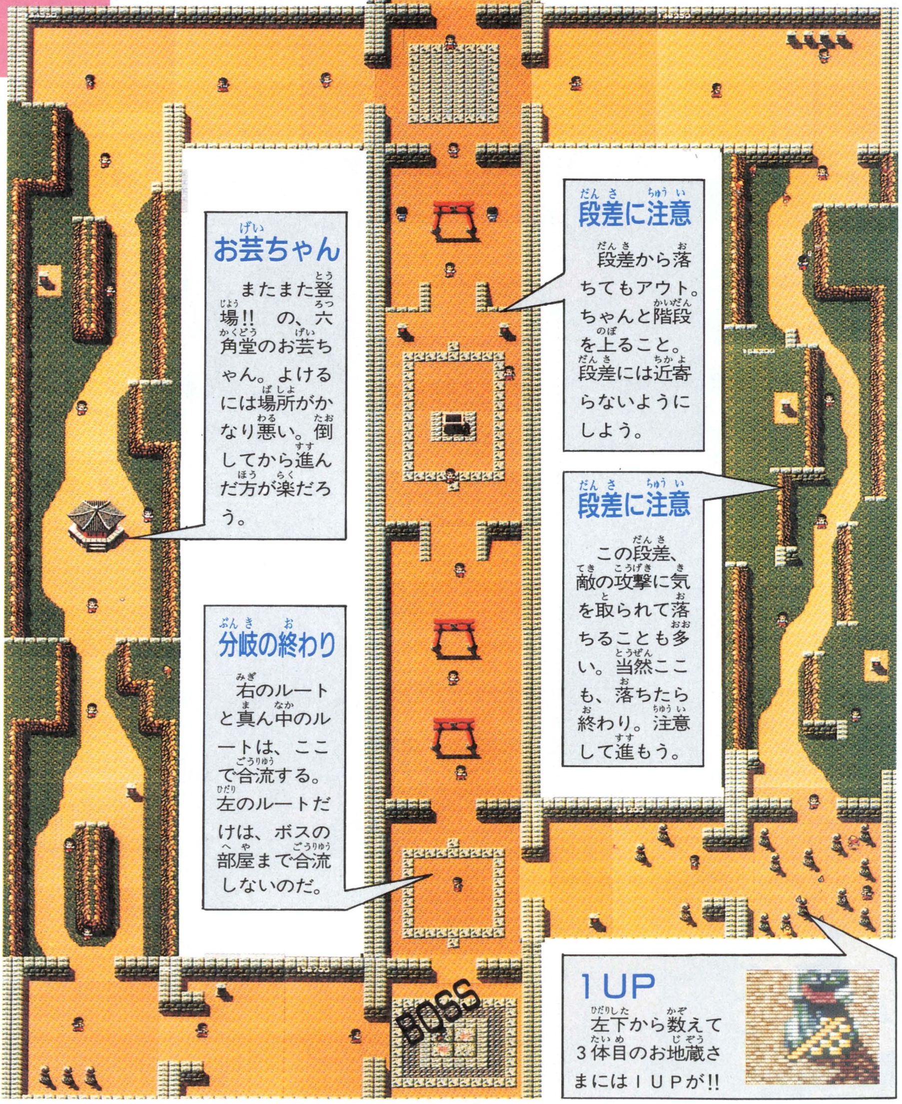
### 井戸

井戸のすぐ右にカギがある。でも不用意に取りに行くと、井戸の野菜の餌食となるので十分な注意が必要。カギを取ったらすぐに斜め上に逃げるようにしよう。

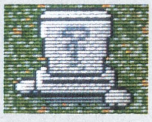







### とうせん房



縦軸が合うと勢いよく迫ってくる。ひらりとよける!!

### お芸ちゃん

またまた登場!! の、六角堂のお芸ちゃん。よけるには場所がかなり悪い。倒してから進んだ方が楽だろう。

### 分岐の終わり

右のルートと真ん中のルートは、ここで合流する。左のルートだけは、ボスの部屋まで合流しないのだ。

### 段差に注意

段差から落ちてもアウト。ちゃんと階段を上ること。段差には近寄らないようにしよう。

### 段差に注意

この段差、敵の攻撃に気を取られて落ちることも多い。当然ここも、落ちたら終わり。注意して進もう。

### 1UP

左下から数えて3体目のお地蔵さまには1UPが!!

## BOSS 山姥

包丁を投げる。最初は2本だけなんだけど、戦いが長引くとだんだん増えて、一度に5本投げるようになる。右上にうまくハメて連射でダメージを!!



⬇ここに追い込んで、包丁に注意しながら連射しよう。

⬆2回はめれば倒せる。包丁が3本になる前に倒せるかどうかがカギ。

## 攻略メモ

ずいぶん昔のゲームだけど、かなりヒットしたから、プレイした覚えがある人も多いと思う。マップにオリジナル部分があるとはいえ、敵のアルゴリズムや隠れアイテムの位置は基本的にアーケード版と同じなので、覚えていればけっこう楽かもしれない。でも、初心者には4面以降かなり難しいかもしれない。特にこのゲーム、キャラがパワーアップしていると、ボスの難易度もアップする。かといってお札の射程が短いと、ダメージを与えられない。うまく自分なりの行動&攻撃パターンを編み出せるかどうかが、クリアのカギとなるだろう。 (マッピー)


魍魎戦記
摩陀羅
「魍魎戦記MADARA公式攻略ガイド」
●2大特別付録付き(ダンジョン完全マップ、モンスターデータ集)
チャート付き完全攻略法 開発者が明かす㊙テクetc. 予価580円
4月下旬発売!
「RPGの作り方~MAKING OF MADARA」
●企画からロムのマスターアップまで、ファミコンゲームの作り方が
一冊でわかってしまう。マダラ開発㊙裏話も満載! 予価980円
5月下旬発売!
ファミコンRPGを完全網羅!!
ドラゴンコミックス
3巻好評発売中!
各900円(税込) B5判変型
田島昭宇 with MADARA PROJECT
㊌ファミコンにて好評連載中!!
単行本第4巻
6月発売予定
角川書店
第1巻「胎蔵編」
第2巻「両界編」
第3巻「変成編」

MAIL RPG トワイライト・ハンター！

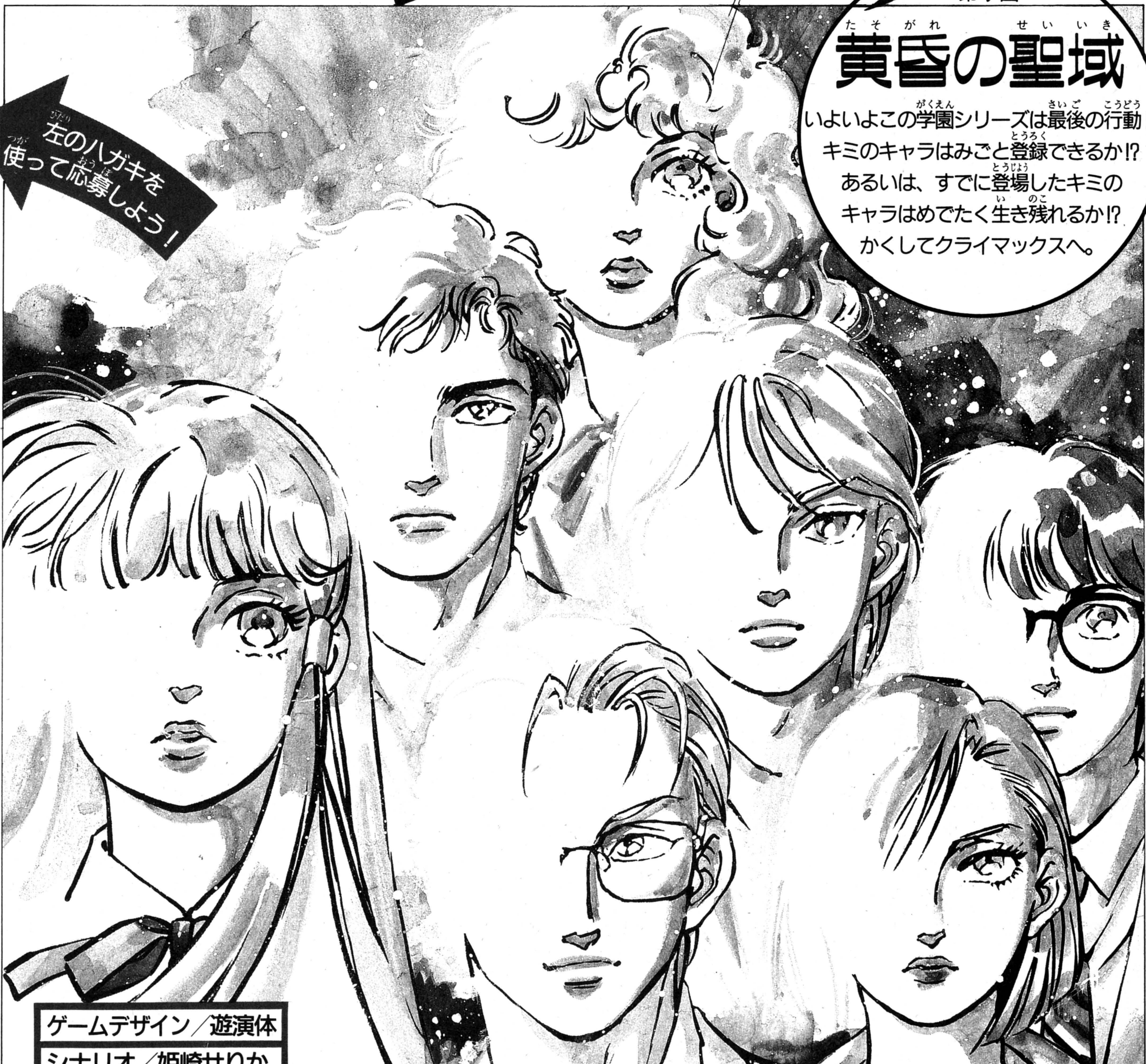
# 黄昏狩人

第4回

## 黄昏の聖域

いよいよこの学園シリーズは最後の行動!!
キミのキャラはみごと登録できるか!?
あるいは、すでに登場したキミのキャラはめでたく生き残れるか!?
かくしてクライマックスへ。

左のハガキを使って応募しよう！



ゲームデザイン／遊演体
シナリオ／姫崎せりか
イラスト／内田美奈子

# 第4回　黄昏の聖域

## ついに聖域に突入！

## 影の包囲を突破できるか!?

### ACT.1 けもの道の恐怖

道なき道をかき分けて、陸上部の伊集院飛鳥は必死に崖を這い登ろうとしていた。笹藪を抜けてきたせいで、手足は切り傷だらけである。

「ちくしょう！　近道できると思ったら、とんでもねーじゃねえか！　何でこんな町近い山の中に、猪なんかがいやがるんだよッ！」

途中で一緒になったクラスメートの大震災が、ずるずるとその場にへたり込んで息をついた。ありあまる体力にまかせてけもの道を選んだ彼だったが、この険しさは尋常ではない。これでは人外魔境である。

「川渡りの次は山登りかよ。高嶺先生も無茶言うよなァ」

「まあ、そう言うなって。そのうちいいこともあらァな。……なんだ？　この音は」

息を整えて振り返った伊集院が、妙な音に気付いて顔を上げた。地の底から湧き上がってくるような、陰にこもった音だった。

「やばいな……何だよ」

伊集院は身構えた。あたりの木々の枝がザワザワと揺れ、生暖かい風が吹き抜けた。

「うわあっっ！」

突然、大震の足元の地面が崩れ、彼は悲鳴を上げた。ぱっくりとあいた穴の中に落ちてゆきかけ、彼は慌てて岩をつかんだ。

「大震ッ！」

慌てて駆け寄ろうとした伊集院の前に、いきなり影が立ちふさがった。伊集院はとっさに手をかざし、光玉を放った。だが、当たらない。光玉は影をかすめて空に消えた。

「しまった！」

伊集院は後ずさった。穴に落ちかけている大震のことが気になって、精神集中ができなかったのだ。

見上げるほどの大きさになった影は、伊集院に近づいた。花園町を這い回っていた時より、ずっと動きが速い。闇を切り取ったような影からは、びりびりとした火花が走った。

「おい、大丈夫か？」

伊集院の後ろで声がした。穴に落ちかけていた大震を、１人の生徒が手を貸して引き上げるのが見えた。野球部のユニフォームを着た、篠原陽一だった。

「おう、こっちは大丈夫だ！　いくぞ！」

「よし！」

３人は影に向かって手を差し伸べた。光の束が空気を裂く。一直線に伸びた三条の光は影の真ん中に命中した。

「やった！」

身をよじって四散した影に、３人はほっと肩を落とした。

「さすがに手強くなってきたな。油断するとこっちが危ない」

「どうなっちまったんだろうなァ、花園は」

大震が、自分の落ちかけた穴をこわごわ覗き込んで言った。

「さて、また頂上を目指すか。……ん？　どうした？」

篠原が大震を見た。大震は穴の中を指さし、口をぱくぱくさせていた。

「あ、あれ。あれあれ」

穴の奥深くから、何か得体のしれないものが、這い上がってくる気配があった。新しい影のかたまりのようだ。３人は顔を見合わせた。そして。

「……逃げろ！」　次の瞬間３人は、脱兎のごとく険しい崖を駆け上がっていった。



### ACT.2 秘密の扉

「おい、そっち！　大丈夫か!?」

「うあああああああっっ！」

本棚が倒れ、薄暗い地下室にもうもうとほこりが舞い上がった。文献の探索をしていた生徒たちが、一斉に咳込む。

「先生！　大丈夫ですか？」



本棚の下敷きとなった高嶺を、科学部の若松優矢が慌てて掘り出した。うつぶせになったまま、ずるずる引き出される高嶺は、まるで蛙の干物のようだ。

花園高校旧校舎の地下書庫である。生徒たちは町に出現した影を退治し、時間の止まってしまった花園町をもとに戻そうと文献探索に当たっている。影――花園町の地下に封じられていた地霊たちを退治できるのは、花園の守護神、コノハナノサクヤヒメだけなのだ。

「コノハナノサクヤヒメに関する書物はこれで全部なのかな」

科学部の田中義太郎が、きりりとした眉を寄せて言った。

「多分ね。でも、どこにも神様とのコンタクトのしかたなんか、書いてないわ」

茶道部の剣崎麗美が、積み上げられた文献をチェックしながら田中を振り返る。

「せっかくみんながご神体のある神社へ行っているというのに、これでは……」

麗美はそっとため息をついた。

「……これだ、これ」

その時、ほこりまみれになってのびていた高嶺が、うめきながら手を上げた。小さな金色の鍵がキラリと光った。

「……この部屋のどこかに、隠し扉があるはずだ。それを探せ」

「隠し扉ですね？」

一同は部屋を調べ始めた。幾つも並ぶ本棚には古い本が詰め込まれ、空いた壁には天狗の面やら鹿の首やら銃剣のたぐいやらが、所せましとかかっている。……すでにこの部屋の存在が、ひとつの謎ではあるが。

「先生、神社へ行ったかすみさんたちは、大丈夫なんでしょうかね」

女の子のようにかわいい家庭科部の神谷敬里が、心配そうに高嶺に尋ねた。

「まあ、あいつなら大丈夫だろ。思い込みの強さだけはある奴だからな。連絡とってみるか。科学部の奴が、オリジナルの高性能トランシーバーを置いていったんだ」

高嶺は背広の内側から、妙な形のトランシーバーを取り出した。

「何です、それ。タコですか、竜ですか？」

「科学部がつくったんだ。それ以上聞くな」

高嶺は苦い顔でチャンネルを合わせた。

「おい、聞こえるか？　かすみ！」

ザーッという雑音だけが聞こえてくる。

「先生！　こんなところに扉が！」

その時、若松が叫び、高嶺は振り返った。部屋の隅に片膝をつき、何かをしきりに引っぱっている。生徒が彼に駆け寄った。

「これ、鍵穴があります。この下にまだ部屋があるんじゃないですか？」

高嶺が投げた鍵を鍵穴に差し込む。カチリと小さな音がして、鍵が開いた。一同から大きなため息がもれた。

「――先生、だめです。開きません」

把手に手をかけた若松が、情けない顔で振り返った。持参の寝袋で昼寝をしていた中山洋一が、あくびをしながら起きてきた。

「長いこと使ってなかったから、さびちまったんだな。俺も手を貸そう。一緒に引っぱるんだ。」

２人は力を振り絞った。だが、扉はびくともしない。そばにいた数人も加わったがやはりびくともしなかった。

「あら。どうしたの？　そんなところで」

ポットを返しに行っていた、加賀美玲子が帰ってきた。一同の表情が、ぱっと明るくなった。

「加賀美先生！　早く早く！」

「あら、どうしたの？　なあに、この扉は」

玲子が覗き込む。若松が言った。

「これ、ちょっと引っぱってみてください」

「開かないの？　だったら、男の子の方が力あるじゃない。高嶺先生にお願いしたら？」

玲子が振り向く。高嶺のメガネがぶわっとくもった。

麗美が慌ててフォローに走った。

「こ……これはきれいな女の人にしか開けられない扉なんです。お願いします」

「まああ……」

玲子はぽっと頬を染め、扉に手をかけた。

ギギギギギ……。

楽々と開いた扉から、さっと光がさした。

## ACT.3 マイペースの人々

山の斜面で草むらが動いた。何かが近づいてくる気配に気付き、音楽部の浜野雅之はギクリとして足を止めた。

「まさか、影じゃ……」

思わず身構えた鈴木の前で立ち上がったのは、両手にいっぱい植物を抱えた、家庭科部の松崎孝志だった。

「こんなところで何してるんだ？」

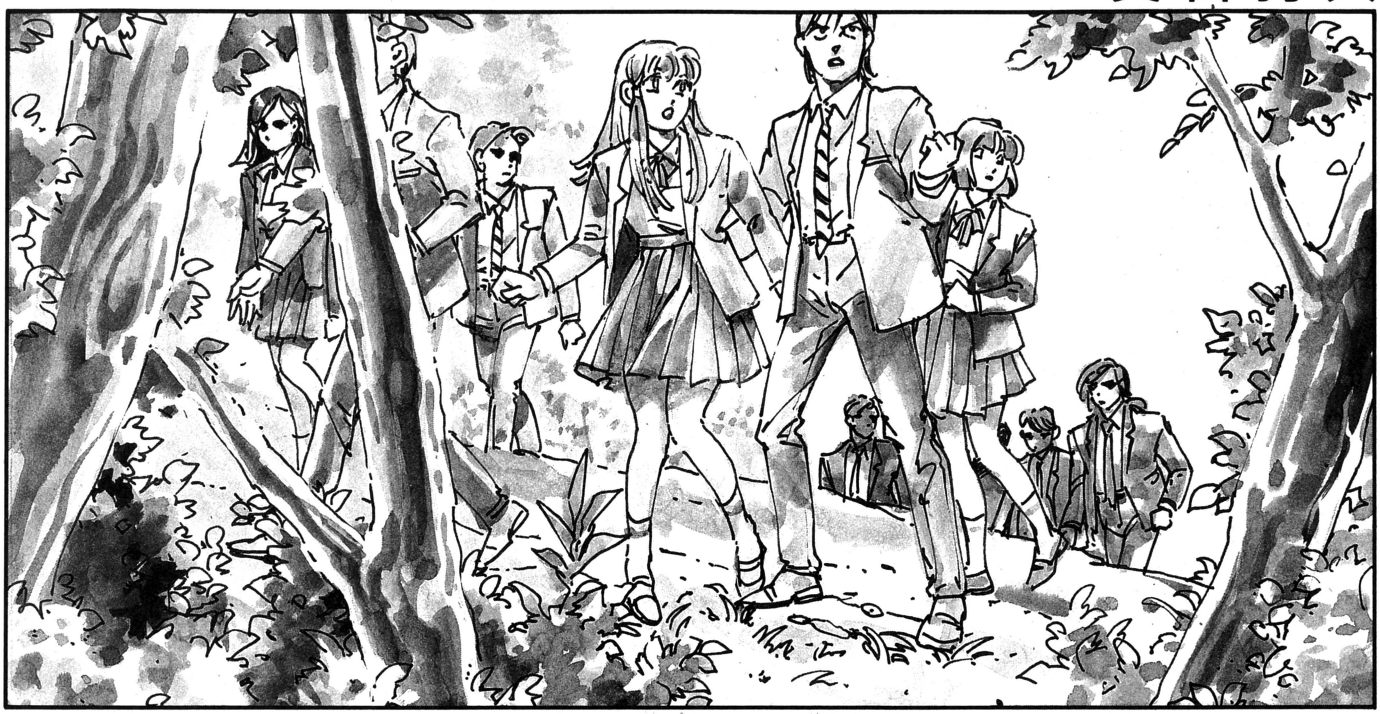
鈴木が恐る恐る声をかけると、松崎は明るい笑顔で振り返った。

「やあ。この山は野草の宝庫でさあ。ほら、ワラビやノビルがこんなに採れたんだ。ゆでて食べるとうまいんだぜ」
松崎は手に持った、植物の束を広げて見せた。浜野は濃い眉をぐいとひそめた。
「お前、こんな時に。何か役に立つことを少しはしろよ」
「お前だって今まで、発声練習してたじゃないか。聞こえてたぞ」
松崎が腰に手を当てて浜野を見た。浜野はちょっと頬を赤らめた。
「バンドのオーディションが近いんだよ」
「ま、お互い様だな」
松崎が笑った。と、その時。また誰かが草むらからひょっこり顔を出した。2人は思わず後ずさった。いつでもどこでも卓球をやりたがる、恐怖の卓球少年、坂井誠一である。
「おー。卓球したくて待ってたのか。さあやろう。すぐやろう。卓球は楽しいぞお——」
「卓球台かついで山に登るなっっ！」
……あくまでもマイペースな3人だった。

## ACT.4 裏坂の攻防

「だから俺はこっちはやだっつったんだ！」
はるかに続くきつい傾斜の石段の途中で、弘明はとうとうへたり込んでしまった。距離は短いが、その分、表坂より傾斜はきつい。おまけに裏坂はずっと階段が続いているのである。弘明でなくても体力がなければ、行き倒れになりそうな道だった。
「情けないわね。それでも男なの？　女の子だってがんばってるんじゃない。しっかりしなさいよ。ねえ」
杏子が、テニス部の沢本マリナの肩に手を置いて言った。ふわふわした長い髪をかきあげ、マリナは微笑んで弘明を見た。
「でも、私は趣味の拳法で鍛えてますから。先輩が疲れるのは無理ないと思います」
「う、う、うれしい。女の子はこーゆー優しさがないとなー。ねえねえ、マリナちゃん、今度デートしない？　電話番号は？」
弘明が元気よく立ち上がり、マリナの肩を抱き寄せた。純情なマリナの頬がポッと桜色に染まった。弘明のその手を、杏子が乱暴に払いのけた。
「こら。こんな純情な子に手を出すんじゃありません。ほんとに見境ないんだから」
「あー。もしかして杏子ちゃん、焼きもちやいてくれてるんだあ？」
「違うでしょーが！」
杏子が叫ぶ。先頭を黙々と歩いていた一臣が、眉をひそめて振り返った。
「……ぐずぐずしてるとおいていくぞ。遊びに来たんじゃないんだからな」
「またまた一臣は1人でシリアスしてェ」
弘明が唇をとがらせた。
「ヒーロータイプだもんな、お前は。ちょっと暗めだけど」
「いいから早く来い。影どもが出てきたら、どうする気だ」
「大丈夫。ちゃんとアンパン持ってるから」
弘明がブレザーのポケットから、さっとアンパンを取り出した。杏子が顔色を変えて飛びのき、一臣の後ろに隠れた。
「お願いだからアンパンしまってよお。私、見るのもいやなんだから」
「アンパンが怖い？　まるで影みたいだな。杏子ちゃんて、もしかして地霊の親玉なんじゃないのォ？」
「ヘンなこと言わないでよっ！」
杏子は弘明に石を投げる。一臣はあきれたように首を振った。
「でも、ずいぶん登ってきたなあ。まあ、山頂まではあと半分、ってとこかな。……あれが花園町か」
野球部の松山和海が下界を指した。音楽部が演奏しているらしい花園高校の校歌が、風に乗って聞こえてきた。
黄昏の中に浮かぶ花園町はなぜかぼうっと霞んで見えた。薄い影のようなものが、町全体をおおっているのだ。
「ヤバいな。影のやつ、町を丸ごと飲み込む気だ。急がないと、間にあわない」
一臣は石段の先に目を向けた。一同が再び歩を進めようとした時。突然、すさまじい地震が彼らを襲った。石段が崩壊してゆく。
「気をつけろ！」
一臣が怒鳴るのと同時に、石段の亀裂からぬめぬめとした液体が染み出してきた。生きもののように足にからみつかれ、女の子たちが悲鳴を上げた。弘明が叫ぶ。
「落ち着くんだ！　光を使え！」
女の子の指先から光が走る。気味の悪いものは、光に当たると、いやな音をたてて消えていった。
地鳴りはまだ続いている。彼らが振り向くと、石段の下から影の大群がこちらに登ってくるのが見えた。まるで津波のように押し寄せてくる。
「女の子を先に行かせましょう。男はここで食い止めないと」
剣道部の織田信長が、構えた手のひらから閃光を影に浴びせた。一臣もうなずき、自分の光を織田に合わせた。そして杏子を振り返り、山頂に向かってあごをしゃくってみせた。
「杏子、女の子たちを頼む」
杏子のきつい瞳が、一瞬、ためらった。
「…わかったわ。でも、必ず山頂で会えるわ





ね。さあ、みんな行きましょう」
　杏子に先導され、女の子たちは山頂目指して走り出した。マリナが肩越しに振り返ると、男子生徒たちの作った光の壁が、影を食い止めているのが見えた。
「先輩たちも、気をつけて！」
　マリナは叫んだ。涙をにじませながら。

## ACT.5 黄昏の表坂

　ゆるやかな坂が続く表坂でも、影との戦闘がくり広げられていた。凄まじい閃光が走るたびに、迫りくる影が１つ消えていく。しかしそれでも、数が今までとは比較にならない。彼らはぎりぎりまで高めた精神力で光玉を作り、一発必中で仕留めねばならなかった。
「ひーん！　もう、やだ！　どこまで付いてくるのよお、このくろくろはァ！」
　かすみが坂を走りながら泣き声を上げた。隣にいた陸上部の椎名春彦が、かすみをはげますように言った。
「気をしっかり持つんだ、かすみちゃん。必ず道は開けるはずだ」
「そんなこと言ったってえ。えーん、もう疲れたよおお……」
　その場に座り込もうとしたかすみの腕を、椎名が、ぐいと引き起こした。
「がんばるんだ。ここでくじけてしまったら、学校に残って文献探索をしてくれている、高嶺先生はどうなるんだ」
　椎名は熱血漢らしく、自分のセリフにうるうると感動している。
「そうだわ！　あのバカ兄にもう一度あって山ほど悪口を言ってやらなくちゃ。思い込みの激しさなら、たか兄ちゃんが一番上じゃないの！　それなのに、自分ばっかりのうのうと学校に残ってェ！」
「か、かすみちゃん……」
　怒りに燃えて立ち直ったかすみを見て、椎名は言葉を失った。
「大丈夫か？　影にやられた奴もだいぶいるようだけど……」
　忍が後ろから坂を登ってきた。坂の上から、剣道部主将の森脇修司が、きびきびと後続の生徒に指示を出していた。
「とにかく、道の両側は精神力の高そうな奴が固めてる。女の子や体力に自信のない奴はなるべく中央を通れ。油断するなよ」
「先輩！　危ない！」
　不意に草むらから飛んできた影が、森脇を飲み込もうとした。森脇の上半身が、影の中に消えてしまった。見ていた女生徒から、引き裂くような悲鳴が上がった。
　しかし、次の瞬間、影の中から光が爆発し、影は跡形もなく四散した。見事に影を倒した森脇は片膝をつき、大きく息をはずませた。
「先輩！　大丈夫ですか？」
　忍が森脇に駆け寄り、肩を貸した。森脇はだいぶ疲れた様子で立ち上がった。
「……危ないところだった。全身が飲み込まれたら、もう出てこられないだろうな」
「影どもも必死でしょうからね」
　忍は切れ長の瞳を、ふっとくもらせた。
「裏坂を行ってる杏子や一臣は大丈夫かな。無事でいるといいが……」
「あ、でも弘明くんは、アンパン持ってたわよ。ロバ屋のアンパンを、半分」
「杏子がいやがりそうだなあ」
　忍が笑う。かすみはそれを聞きとがめた。
「どーしてあの子、アンパンだめなの？」
「小学校の時、社会見学でパン工場に行ったんだ。あいつその時、あんこの大鍋に落ちて溺れそうになってさあ。それ以来、アンパン見るのもいやだってさ」
　忍が笑いを嚙み殺しながら言った。
「あのクールな杏子さんが……」
　椎名は呆然として首を振った。
「そういうところも、かわいらしい」
　椎名のセリフに、一同はコケた。
「――こんなことしてる場合じゃない。早く頂上へ行かないと」
　気丈に立ち直った忍が言った時、いきなり後ろで悲鳴が上がった。彼らが振り向くと、山の麓で大きな黒い竜巻が立ち上がりかけるところだった。――影の竜巻だった。
　忍が一同に向かって叫んだ。
「みんな、全力で坂を駆け上がるんだ！」
　山頂の神社は、もう目の前に迫っていた。

「トワイライト・ハンター！」

# 第3回 結果報告

第３回行動結果の発表です。今回、一気にランキングの人数が増えました。まだランキングされていない人も、あきらめるにはまだ早い！ 今回で行動は最後ですが、うまくいけば初参加１位も夢じゃないかも。ランキングされた人もがんばってね。

さて、第３回の行動で一番応募が多かったのは、何と、「単独でけもの道でクラブ活動にいそしむ」でした（みんな、楽しみかたをよくご存じのようで……★)。もっと出してあげたかったのですが、スペースがなくてごめんなさい。またがんばってね。

一番倍率が低かったのは、「単独でけもの道で様子を見守る」でした。これは倍率が低かったものの、体力と精神力がともに考慮されるという、結構キビしい関門でした。あんな危ないところで戦わずにひたすら「様子を見守る」のは、戦うより大変ですもんね。

「その他」の使い方ですが、これはアタリがありませんでした。みんな意外と常識家なんですね。バイクで一気に、などというのはまだ甘い！ 移動の手段とは限りません。

「自分のクラブや趣味にはこんな特技がある（はずだ）！ だから自分はこうする！」というのを、おたよりコーナーに書いてみてください。しかし、あまり設定を有利にしすぎないよーに。「自分は世界最強の男だ。だから影なんかには絶対に負けん！」と決めても、それはムリというものです。あくまでも普通の少年少女が、知恵と勇気で町の平和を取り戻す。それが「トワイライト・ハンター！」の世界なのです（……ほんまかいな)。

登録番号をもらった人は、ハガキにその番号を記入してくださいね。おたよりコーナーで印象的なキャラクターが見つかったら、ランキングしなくても本文に登場させています。個性的なキャラを作って、本文登場を狙うのもいいかもしれませんね。

では、今回も参加をよろしく。せっかくのアタリが自分のウッカリでボツなんて、とってもクヤシイから、くれぐれも締め切りに遅れないようにね♥

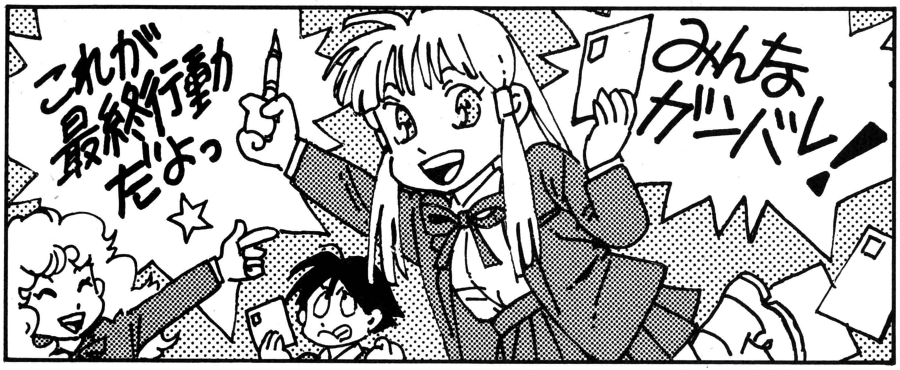
## 第3回分ランキング表

| 順位 | 得点 | 登録番号 | 参加者氏名 | キャラクター名 | 学年 | クラブ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 168 | 466 | ランボー | ルークソロ | 2年 | 陸 |
| 2 | 156 | 746 | B・B | 八雲　晶 | 3年 | 科 |
| 3 | 145 | 640 | 門那　幸治 | 三条　タケル | 3年 | 科 |
| 4 | 143 | 539 | CHIYOGI | 小山　まどか | 2年 | 科 |
| 5 | 135 | 467 | パトレーゼ | 林　武松 | 2年 | 陸 |
| 6 | 131 | 734 | アルファルファ | 久住　マサト | 3年 | 科 |
| 7 | 112 | 751 | 堀江　敏博 | 伊集院　裕一郎 | 3年 | 科 |
| 8 | 97 | 534 | 赤城　司 | 堀池　史郎 | 2年 | 科 |
| 9 | 96 | 655 | ルパン三世 | 小倉　学 | 2年 | 野 |
| 9 | 96 | 543 | 平　新一 | 神崎　誠 | 2年 | 陸 |
| 9 | 96 | 521 | 竜水　晶 | 竜水　晶 | 2年 | 囲 |
| 9 | 96 | 505 | 桜井　飛鳥 | 大岩　飛馬 | 1年 | 剣 |
| 9 | 96 | 505 | 宮野　健治 | 杉田　聡 | 1年 | 卓 |
| 9 | 96 | 501 | カータン | 大江　知一 | 1年 | 野 |
| 9 | 96 | 483 | 小木　しどる | 斎藤　るこ | 1年 | 卓 |
| 9 | 96 | 482 | 鈴木　宏盛 | 前田　慶次 | 1年 | 剣 |
| 9 | 96 | 428 | サスカッチ円空 | 沢田　翔子 | 1年 | 陸 |
| 9 | 96 | 419 | メロディ | 藤沢　あかね | 1年 | 陸 |
| 9 | 96 | 414 | のば | 水原　敏貴 | 1年 | 陸 |
| 20 | 95 | 747 | プラモマニア | 牧野　草二郎 | 3年 | 科 |
| 20 | 95 | 671 | 坂本　陽祐 | 伊集院　善太郎 | 3年 | 囲 |
| 20 | 95 | 637 | ミッチェル | 織田　真 | 2年 | 野 |
| 20 | 95 | 519 | まきまき王 | ダン・ペニー | 1年 | 野 |
| 20 | 95 | 509 | 孔雀 | 酒井　一法 | 1年 | テ |
| 25 | 90 | 802 | 明智 | 佐山　和雄 | 3年 | 卓 |
| 26 | 88 | 670 | Delt | 瀬島　晃 | 2年 | 野 |
| 26 | 88 | 623 | パープー | 関田　恵司 | 3年 | 囲 |
| 26 | 88 | 571 | 魔敬塵 | 鈴本　竜亜 | 2年 | 剣 |
| 26 | 88 | 555 | ヒューイ | 十六夜　淳 | 2年 | 陸 |
| 26 | 88 | 531 | みずき | 恵野　直前 | 2年 | 囲 |
| 26 | 88 | 479 | くるくるぱーてぃ | 風上　命 | 1年 | 剣 |
| 32 | 86 | 639 | アレス | 高野　龍太 | 2年 | 野 |
| 32 | 86 | 625 | 横山　学 | 高杉　良太 | 2年 | 剣 |
| 32 | 86 | 577 | 伊藤　正朗 | 上杉　拳児 | 2年 | 剣 |
| 35 | 84 | 711 | ミカエル | 宮内　玲 | 3年 | 剣 |
| 35 | 84 | 679 | Suke | 紫野原　良 | 3年 | 剣 |
| 37 | 83 | 563 | アドル | 藤枝　弥紫 | 2年 | 剣 |
| 38 | 82 | 449 | 本橋　考二 | 堺　カズマ | 2年 | 陸 |
| 38 | 82 | 276 | すまいりー | 五十嵐　輝彦 | 1年 | 科 |
| 40 | 81 | 509 | 篠原　壮司 | 李　明蘭 | 2年 | 陸 |
| 41 | 80 | 659 | トトカルチョ | 早瀬　遼 | 3年 | 囲 |
| 41 | 80 | 522 | るーしぇ | 成瀬　光一 | 1年 | 野 |
| 43 | 79 | 764 | CD-ゴブリン | 如月　刃 | 3年 | 剣 |
| 44 | 77 | 457 | 趙雲子龍 | 服部　半蔵 | 2年 | 陸 |
| 45 | 76 | 517 | まじんはひまじん | 草薙　剣 | 1年 | 剣 |
| 46 | 75 | 867 | アドル・クリス | 不流　俊幸 | 3年 | 野 |
| 46 | 75 | 620 | コマネチ | 平野　一 | 3年 | 囲 |
| 48 | 74 | 684 | たこやき | 小山　秀一 | 3年 | 科 |
| 48 | 74 | 637 | X68000 | 龍造寺　学 | 2年 | 野 |
| 48 | 74 | 618 | 浦島　竜 | 亜　藍一朗 | 2年 | 科 |
| 51 | 73 | 643 | 定吉七番 | 大空　友和 | 2年 | 剣 |
| 51 | 73 | 632 | クレスト | 不知火　明 | 2年 | 剣 |

| 順位 | 得点 | 登録番号 | 参加者氏名 | キャラクター名 | 学年 | クラブ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 51 | 73 | 631 | 松山 和海 | 松山 和海 | 2年 | 野 |
| 51 | 73 | 547 | 立田 善久 | 水城守 和雄 | 2年 | 陸 |
| 51 | 73 | 509 | 山田 太郎 | 中山 遼魔 | 1年 | 剣 |
| 51 | 73 | 509 | バンディッツ | 青城 零人 | 2年 | 陸 |
| 57 | 70 | 780 | 長谷川 潤 | 白銀 渓 | 3年 | 剣 |
| 57 | 70 | 755 | 鳥羽 隆敏 | 鳥羽 隆敏 | 3年 | 科 |
| 57 | 70 | 650 | ベニテング・タケ | 長井 創人 | 3年 | 科 |
| 57 | 70 | 577 | さんご | 真田 秀人 | 2年 | テ |
| 61 | 69 | 748 | K・K | 相田 未央 | 3年 | 科 |
| 62 | 68 | 691 | にっかつ俳優科 | 水島 卓也 | 3年 | 音 |
| 63 | 67 | 547 | タクマ | 鈴木 まさみつ | 2年 | 陸 |
| 63 | 67 | 545 | 川端 修二 | 美剣 沙也香 | 2年 | 陸 |
| 63 | 67 | 543 | 沙木 旬 | 開智 進 | 2年 | 陸 |
| 63 | 67 | 535 | 夜叉王 | 関 直人 | 2年 | 陸 |
| 63 | 67 | 515 | 米田 弘樹 | 小森 剛 | 2年 | 陸 |
| 63 | 67 | 467 | 軍長！織田信長 | 織田 信長 | 1年 | 剣 |
| 63 | 67 | 431 | 保田 憲明 | 笠原 誠 | 1年 | 陸 |
| 63 | 67 | 410 | 高桑 外志夫 | 冴羽 遼一 | 1年 | 陸 |
| 63 | 67 | 408 | K．B | 三橋 貴志 | 1年 | 陸 |
| 72 | 60 | 531 | アゼル | 江口 宏昭 | 2年 | 囲 |
| 73 | 59 | 717 | 山口 修平 | 中森 修平 | 3年 | 科 |
| 73 | 59 | 545 | 上条 聖 | 上条 明日香 | 2年 | 陸 |
| 73 | 59 | 472 | ダンディ・ポン | 雑賀 ヒョウ | 1年 | 剣 |
| 73 | 59 | 443 | 幻夢帝国 | 影渡 龍時 | 2年 | 陸 |
| 77 | 58 | 414 | 戦部 藤丸 | 永海 緋座子 | 1年 | 陸 |
| 78 | 57 | 581 | ８２５ | 麻柴 達也 | 2年 | 茶 |
| 79 | 55 | 552 | ピーチボーイ | 刈谷 進 | 2年 | 科 |
| 80 | 54 | 561 | のっち | 鳴神 京一 | 2年 | 剣 |
| 81 | 53 | 624 | アスタロス | 連 美鶴 | 2年 | 茶 |
| 82 | 52 | 740 | 炎のGAMER | 阪本 茂 | 3年 | 科 |
| 82 | 52 | 559 | あがり | 三浦 登 | 2年 | 陸 |
| 84 | 48 | 565 | N．H | 長谷川 成仁 | 2年 | 科 |
| 84 | 48 | 478 | 中野 稔 | 長島 稔 | 2年 | 音 |
| 86 | 46 | 536 | ミリャリャのQ | 風谷 育美 | 2年 | 科 |
| 87 | 43 | 511 | ぱ・い | 風間 早雲 | 2年 | 陸 |
| 88 | 41 | 744 | 堀内 正幸 | 村雨 小夜 | 3年 | 科 |
| 89 | 37 | 622 | 丹間 和也 | 北斗 季穏 | 2年 | 剣 |
| 89 | 37 | 555 | パンドラ | 椎名 春彦 | 2年 | 陸 |
| 89 | 37 | 548 | 九頭龍 | 星川 英矢 | 2年 | 科 |
| 89 | 37 | 535 | たーこれしきっ | 藤風 静 | 2年 | 陸 |
| 89 | 37 | 529 | 久米 幸夫 | 五十嵐 一樹 | 2年 | 陸 |
| 89 | 37 | 407 | こまっちゃん | 小牧 純 | 1年 | 陸 |

| 順位 | 得点 | 登録番号 | 参加者氏名 | キャラクター名 | 学年 | クラブ |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 95 | 30 | 788 | Pooh！ | 剣 聖 | 3年 | 剣 |
| 96 | 29 | 625 | クイーン | 宮部 健一郎 | 2年 | 陸 |
| 96 | 29 | 555 | ALEX | 樹影 遼 | 2年 | 陸 |
| 96 | 29 | 553 | ギタリスト長月 | 原田 三平 | 2年 | 囲 |
| 99 | 28 | 771 | 正義の味方 | 前原 茂 | 3年 | 剣 |
| 99 | 28 | 638 | 北山世ちゃん | 北山 世子 | 2年 | 野 |
| 99 | 28 | 478 | バルス | 松田 一生 | 1年 | 剣 |
| 102 | 27 | 770 | いかすらいむ | 久遠 猛 | 3年 | 剣 |
| 102 | 27 | 684 | 水樹 蛍 | 水樹 桂 | 3年 | 囲 |
| 104 | 24 | 490 | コッコ | 大友 修一 | 1年 | テ |
| 105 | 22 | 563 | ルピア | 岸田 良 | 2年 | 剣 |
| 105 | 22 | 555 | 野村 貴之 | ドラゴ | 2年 | 陸 |
| 107 | 19 | 701 | UME吉 | 御神 哲史 | 3年 | 囲 |
| 107 | 19 | 652 | 大谷 拓也 | 風間 光 | 2年 | 野 |
| 109 | 16 | 587 | 村雨 博樹 | 光明寺 二郎 | 2年 | 剣 |
| 109 | 16 | 587 | トムキャット | 星月 真 | 2年 | 剣 |
| 109 | 16 | 558 | 滑川 弘之 | 安井 友和 | 2年 | 剣 |
| 112 | 10 | 528 | 成原 あきら | 中山 洋一 | 2年 | 科 |
| 113 | 6 | 740 | ナチュ | 天竜 登 | 3年 | 科 |
| 114 | 5 | 446 | 毛ガニ | 三神 卓 | 2年 | 陸 |
| 115 | 3 | 746 | 池谷 昌紀 | 村 三吉 | 3年 | 科 |
| 116 | 2 | 709 | 松本 隆司 | 天河 新次 | 3年 | 科 |
| 117 | 1 | 711 | ケルヨン | 朱道 貴幸 | 3年 | 剣 |
| 117 | 1 | 660 | 磯谷 尚艶 | 速瀬 瞬 | 3年 | 茶 |
| 117 | 1 | 655 | 鈴木 慎吾 | 浅川 和明 | 2年 | 野 |
| 117 | 1 | 643 | 浜渦 龍一 | 浜渦 龍一 | 2年 | 剣 |
| 117 | 1 | 639 | フクチャン | 清水 雅人 | 2年 | 野 |
| 117 | 1 | 638 | 中島 修樹 | 孫 悟空 | 2年 | 野 |
| 117 | 1 | 622 | 風車の弥七 | 佐々木 桃太郎 | 2年 | 剣 |
| 117 | 1 | 603 | ＰＩＮＸ | 磯辺 真季 | 2年 | 茶 |
| 117 | 1 | 573 | 吼天氏 | 暁 兵馬 | 2年 | 剣 |
| 117 | 1 | 567 | 超人・R | 羽田 光一 | 2年 | 剣 |
| 117 | 1 | 557 | オロチ丸 | 松山 光 | 2年 | 陸 |
| 117 | 1 | 547 | 谷野 寛 | 黄 天祥 | 2年 | 陸 |
| 117 | 1 | 541 | 辻内 好司 | 真野 聖 | 2年 | 科 |
| 117 | 1 | 529 | バカボン | 小松崎 歩 | 2年 | 陸 |
| 117 | 1 | 517 | 風真 文 | 朝宮 善三郎 | 1年 | 剣 |

# 参加のしかた




えっと、せりかです。

「トワイライト・ハンター！」もいよいよ大詰めとなりましたが、楽しんでいただいているでしょうか。今回また登録人数がぐんと増えました。まだ１回も参加していない人にも、今回、逆転のチャンスがあります。あきらめるにはまだ早いっ！　だから登録された人も油断しないでね。

では。キャラクターの作りかたです。

性別を決め、名前をつけてあげましょう。別に男の子が女の子のキャラを作っても、女の子が男性キャラを作ってもかまいません。「モデルは自分の憧れの人です」という人も結構いますしね。

名前は全部で６文字以内。自由に考えてください。留学生の外人さんキャラを希望する人は、カタカナでもいいです。

不思議な名前やアニメやマンガのキャラ名そのまんまというのは、ほとんどなくなりましたね。もし、ちょっと変わった名前を思いついたら、それを書く前に「もし自分がこんな名前だったら、グレずに育つだろうか」と考えてみてください。一足早く、子どもを持った親の気持ちになってみてね。

名前といえば、ペンネームも自分の名前。絶対ペンネームつけなきゃいけないってことはないんだし、恥ずかしいのはやめようね。

名前を決め、外見のイメージやキャラ性格をおおまかに作ったら、クラブと趣味を選びましょう。それぞれに与えられた能力値（体力・知力・精神力）の組み合わせで、あなたのキャラの能力が決定されます。

体力値が高いと、体を使う作業、遠距離の移動などに有利です。知力が高いと、文献を調べたり、先のことを推理したりするのに有利でしょう。影を撃退する力になるのは、精神力です。精神力が高ければ、それだけ威力の大きい光のパワーを、自由に使うことができるのです。

能力値の高さは、ある程度の推理が可能ですよね。体育系のクラブを選ぶと体力値は高そうだし、文化系のクラブは知力を養うのによさそうだし。また、趣味を選ぶとそれぞれの能力値のほかに、専門的な知識や技術が与えられます。

自分のキャラは、肉体派にするか知性派にするか。両方備えたキャラにするか。イメージに合ったキャラを作ってみてください。

今までのハガキを見てみると、どちらも兼ね備えた、バランスのいいキャラを作る人が一番多いようですね。多い、ということはそれだけで、倍率のアタリを取りにくいです。選択肢の中には「能力が高すぎるとハズレ」というものも少なくありません。カンペキを目指すキャラより、何か個性を持っていた方が、何かとトクかもしれません。

肉体派には体力が必要な選択肢を。知性派には知力が必要な選択肢を。能力値が高くても低くても、キャラにふさわしい行動を選ぶことが得点につながるのです。

やりたいクラブや趣味がなくても、どれかで妥協してみてください。帰宅部、無趣味は不利になります。今度、学園ものをやる時にはサッカー部もバスケ部も作りますから、あんまりいじめないでくださいまし（ひいきなんかしてないもん。しくしく）。

「性格」は４つのタイプから選んでみてください。本文登場時の参考になります。血液型や星座はあまり深く考えず、好きに決めてください。

暗証番号はアルファベットのＡからＺの中から１つ選んでください。これは自分のキャラを勝手に使われないようにするためのものですから、忘れないようにね。

ランキング表に載って、登録番号をもらった人は、その番号を記入して参加してね。得点できると、また加算されます。シナリオ終了時にはランキングの中から、上位者と抽選で数名に豪華な（？）プレゼントをさしあげる予定です。

さあ、キャラができたら、行動です。

## メイルRPG『トワイライト・ハンター！』参加ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

| 学年 | クラブ | 趣味 | 性格 | 行動① | 行動② | 行動③ | 血液型 | 暗証番号 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 5 | 5 | 1 | 1 | 1 | 1 | B | M |

キャラクターの名まえ（漢字もOK）　西岡基博　（男・女）

キャラクターの星座　山羊　座

◎学　年：1年・2年・3年（学年の数字を記入）
◎クラブ：1.囲碁将棋部 2.音楽部 3.科学部 4.家庭科部 5.茶道部 6.剣道部 7.卓球部 8.テニス部 9.野球部 10.陸上部
◎趣　味：1.アイドル 2.オカルト 3.音楽鑑賞 4.株式投資 5.拳法 6.水泳 7.読書 8.バイク 9.パソコン 10.料理
◎性　格：1.積極的&論理的 2.積極的&感情的 3.消極的&論理的 4.消極的&感情的
◎行動の選択肢や、その他の項目については69ページの記事を参照してください。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 氏名 | 新井 透 | ペンネーム | なし |
| 住所 | 〒888 桃園市桃花１−18−６ | | |
| 性別 | 男 | 職業（学校名） | 桃園高校 |
| 年齢・学年 | 17歳・高２年 | | |

# 数ある行動から1つを選択

今回の行動のスタートは、花園高校と神社のある山の２点。どちらを選択してもかまいません。かすみちゃんや杏子ちゃんのいる、梅園側の山にいることにしてもいいし、旧校舎の地下で、高嶺先生と一緒に文献調べをしていることにしてもいいです。前回の行動で何をしたか気にしなくてもいいですから、また新たな気分で参加してみてください（キャラクターは前回と一緒でも、作り変えてもかまいません。クラブや趣味もね）。

高嶺先生はまだ学校にいて、文献調べをしています。かすみちゃんたちは影の攻撃をかわしながら、神社のある山を登っています。頂上の神社は、もう目前です。

かすみちゃんは忍くんと一緒に、表坂と呼ばれる参道を登っています。表坂は傾斜はゆるやかですが、その分、道のりが長くなっています。一臣くん、弘明くん、杏子ちゃんは裏坂を登っています。

表坂・裏坂のほかに、けもの道もありましたが、ここを登るのはかなり大変でしたね。

こうした情報をもとに、これから山頂で起こる出来事を想像してみてください。次回はいよいよ最終回。花園町の守護神は、はたして目覚めてくれるでしょうか。

行動は３つの選択肢を組み合わせ、１つの文章にしてあらわします。「誰」と「どこ」で「何をする」か。形はシンプルですが、自分のしたいことを表現してみてください。

「単独で」というのは、基本的に個人行動です。独りで文献を調べたり、戦ったりしたい人はこれを選んでください。

個人行動だとアタリをとりにくいのでは、という質問がありましたが、そんなこともないです（クラブ活動に熱心な人は、たいてい単独行動だしね）。

「高嶺先生と」など「○○と」というのは、主要キャラのすぐ近くにいる、というくらいの意味にとってください。参加者の能力値によってふるいにかけられるので、必ずしも一緒にはなれないかもしれませんが、がんばってみてください。

「場所」はおわかりのとおり、山を登ってきた道の選択と文献調べの場所です。文献を調べる場合は、単独行動でも高嶺先生と一緒でも、必ず「旧校舎で」にしてください。山を登ってきたことにするなら、山のどちら側にいるかを選択することになります。

表坂と裏坂は、山頂の神社をはさんでほぼ反対側から、神社に着くことになります。肉体派なら裏坂かけもの道、体力に自信がなければ表坂を選ぶのがいいでしょう。

「その他」の選択肢は、趣味を生かすのに使います。この場合、この趣味はこういう役に立つ！　と思った人はおたよりコーナーに推理を書いて応募してみてください。これには正解がありませんから、思いついたもの勝ち、ということになるでしょうか。

「何をする」の中の「クラブ活動にいそしむ」ですが、山を登りながらクラブ活動の特技を生かしたり、われ関せずと学校に居残りたい場合に選択してください。どういうクラブがどんな活動をするかわかりませんが、例えば家庭科部なら持っていた包丁が役に立つかもしれないし、陸上部ならトレーニングを兼ねた、木登りの特技が生かせるかもしれませんね（……どーゆー学校なんだろう）。

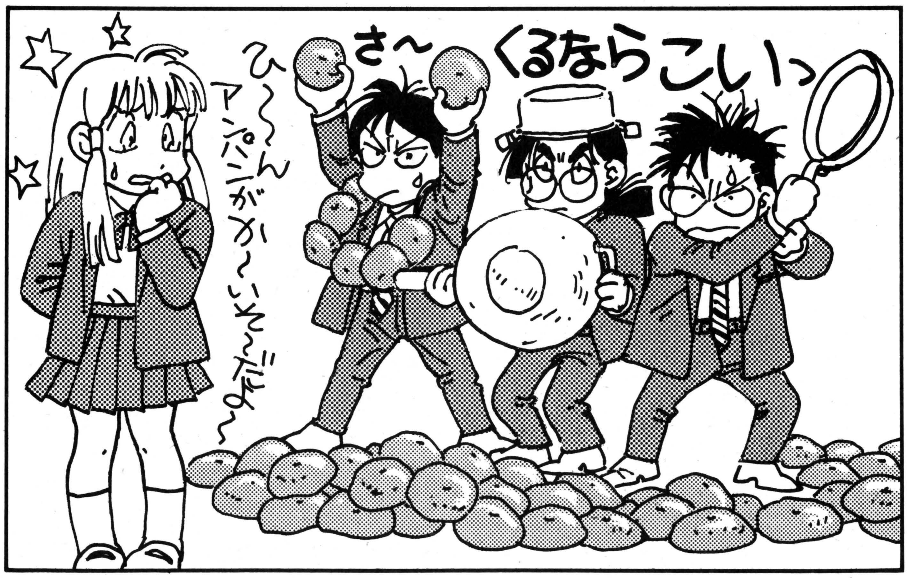
自分のキャラクターの特性をよく考えて、一番そのキャラらしい行動をとらせてあげてください。行動にアタリ、ハズレがあるのではなく、「こいつだったらこういうことをしそうだ」と自分のキャラに見合った行動をとらせる。最初から「アタリ」があるのではなく、そのキャラが「アタリ」を作るのです。

締め切りは４月14日（必着です。締め切り遅れで泣いてるハガキも結構あるんだよなー）。参加は必ず折り込みの参加ハガキでね。

次回はいよいよ最終回です。さあ、どうなるか。２か月後をお楽しみに♥

## 行動の選択肢

| 誰と | どこで | 何をする |
|---|---|---|
| ❶単独で | ❶学校 | ❶うしろの敵を防ぐ |
| ❷高嶺先生と | ❷旧校舎 | ❷前の敵を倒す |
| ❸かすみちゃんたちと | ❸表坂 | ❸クラブ活動にいそしむ |
| ❹一臣くんたちと | ❹裏坂 | ❹女の子を守る |
| | ❺けもの道 | ❺文献を調べる |
| | ❻その他 | ❻特技を生かして協力する |
| | | ❼ひたすら身を守る |



# おたより 2・3・30 ホームルーム

☆ご機嫌よう。本文担当の潮見茉利です。「トワイライト・ハンター！」今回もおたよりたくさんいただきました。ありがとうございます。
★シナリオ担当のせりかです。「載せろ！」とだけ書いても載りませんてば。では、おたよりの紹介です。

●受験生がこんなことしててもいいのだろうか。受験生がこれだけがんばっているのだから、せめて名前だけでも載せて。おねがい。
（東京都・ブラインド）
☆今頃は受験生も結果が出てるんですよね。どうでしたか？　人生はメリーゴーラウンド。ゆっくり行きましょうよ。ね、せりか姫。
★ジェットコースターの人もいますけどね。

●ランキングは無理っぽいけど、本文に出られるような印象的なキャラを目指します（こっちの方が競争率高かったりして）。
（兵庫県・いのうえりさ）
☆今回の卓球少年・坂井くんなんか、ヒットでしたね。楽しいキャラは大歓迎です。どんどんおたよりコーナーあてに書いてください。

●学生かあ。いいなあ。懐かしいなあ。ああ、あの頃にかえりたい！　社会人の繰り言でした。
（北海道・おっさん）
☆こういう風にノスタルジーにひたるせいか、参加者の平均年齢って、結構高いんですよ。

●田中「なんかこれって『二百三高地』みたいでワクワクしてこねえか？」乾「『防人の詩』でも歌ってやろうか？」
（神奈川県・乾政義）
☆これ、本文で使いたかったんですけどね。しかし懐かしいなー。さだまさしですね。年少組さん、知ってます？

●高嶺先生と加賀美先生の進展、本当に楽しみです。
（千葉県・バード中津）
☆幸福のかたちって、いろいろですもんね。

●どーかせりか姫の写真を僕だけにください、家の宝にします。
（三重県・又之介）
★や。

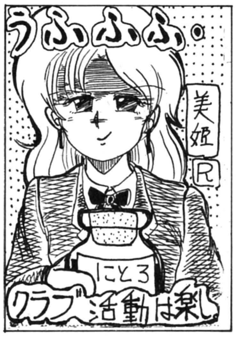
●せりか姫は失恋したことがありますか？
（福岡県・アトルシャン）
★何だ、この無展開な質問は！
☆生きてれば、いろんなことがありますよね。

●「トワイライト・ハンター！」どうして終わってしまうんですか！　とても面白いのに残念です。次回の企画も、ぜひまたお2人でやってください。
（大阪府・みたまいや）
★ありがとうございます。終了後の企画についてはまだ未定です。こんなことをやってほしい、という意見も聞かせてください。
☆残りはあと1回。最後までよろしくおつきあいくださいませ。では、また♥






⬆名取富士雄（東京都）



⬆パーカー・M（大阪府）



⬆沢木 玲（東京都）



⬅かるなばる（神奈川県）

⬇篠原壮司（愛知県）




次回
## 黄昏狩人
トワイライト・ハンター！
最終回「花の鎮め」

来月号は
プラチナムパレス
## さまよえる白銀宮
第4回「白銀宮の戦い」

超SFノベルズ

CYBER KNIGHT

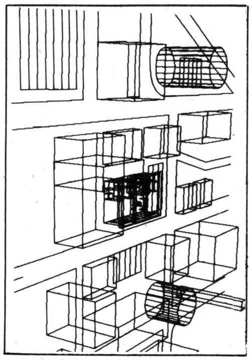
サイバーナイト

GROUP SNE PRESENTS

連載第9回

# 人工知性MICA

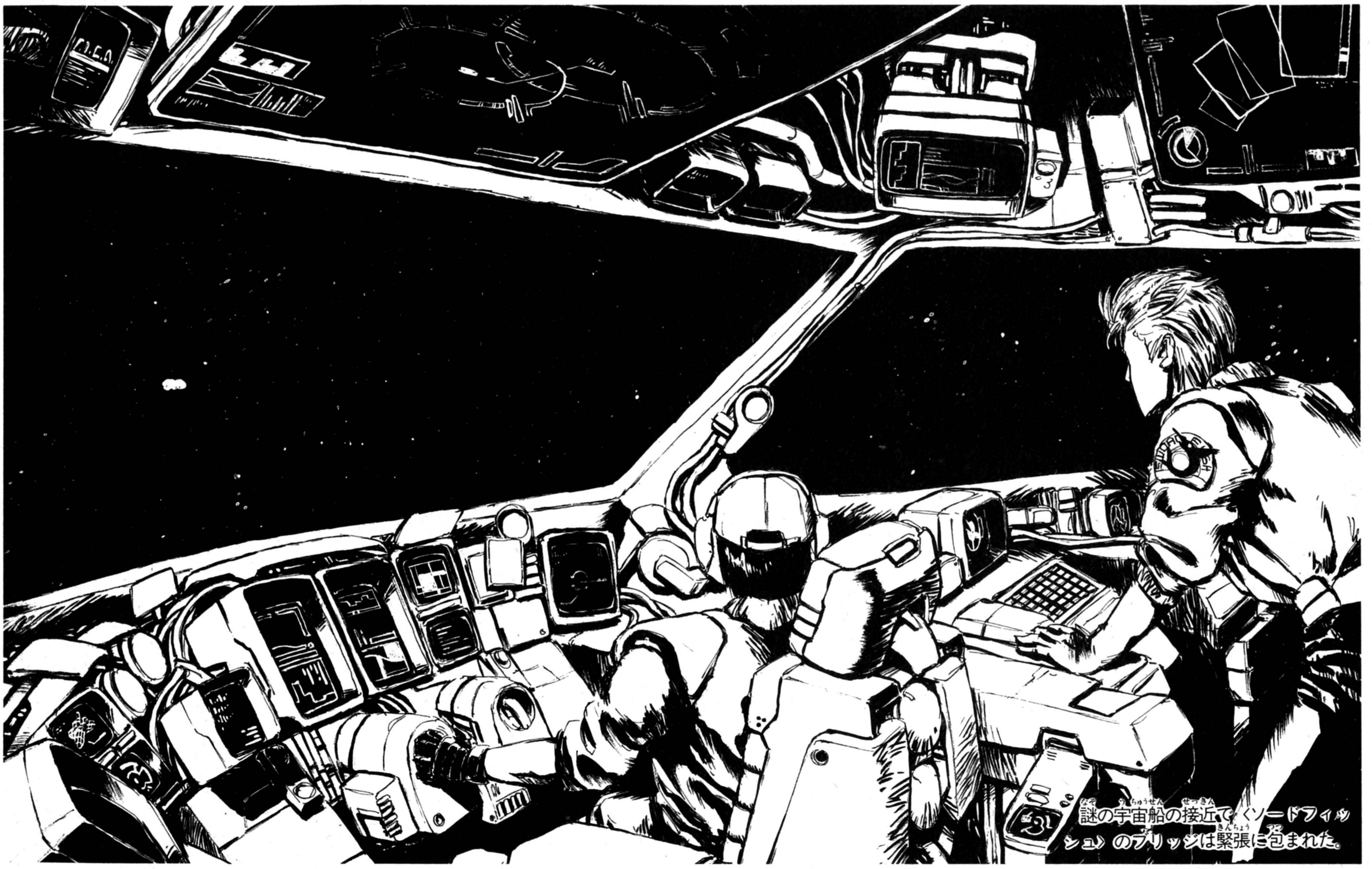




## 24世紀……機械はより人間に近づいた

**いよいよソードフィッシュ出港**
**その航行には、人間にはない**
**大きな「判断」の手助けが必要だ**


作者：山本弘とグループSNE
プレストーリー／山本弘
メカニック解説／水野良
監修／安田均
イラスト：佐藤典司（コンパイル）



謎の宇宙船の接近で〈ソードフィッシュ〉のブリッジは緊張に包まれた。

## 星々への旅立ち

必要な機材の積みこみを終えた揚陸強襲艦ソードフィッシュは、惑星メルカインの軌道上に浮かぶドックを離れ、星の海へと静かに乗り出した。

メルカインからあまり離れないうちは、出力の小さいサブ・エンジンを使ってゆっくりと加速する。惑星間船舶航行法による規制があるからだ。戦闘艦の大出力のメイン・エンジンからまき散らされる高速のプラズマ粒子は、電波障害を発生させ、民間の通信を妨害するのである。ソードフィッシュぐらいの船になると、そのエンジンから噴出する大量のプラズマ流は、惑星の大気圏にまともに当たれば広い範囲にオーロラを発生させ、電離層をかき乱す。

ご存じの方も多いだろうが、惑星や恒星に近すぎるところではジャンプはできない。ジャンプ・ドライブは天体の重力による空間のひずみを利用しているが、重力が強すぎると、かえっていろいろ複雑な影響が出るのだ。メルカインぐらいのサイズの惑星なら、少なくとも40万キロは離れないと、ジャンプ・ミスの危険がある。

０．５Ｇで40分間加速してから、エンジンを切って慣性航行に移る。ソードフィッシュはメルカインの引力をふりきり、双曲線軌道を描いて外宇宙へ向かいつつあった。

ジャンプに移るにはまだ少し時間があったので、私はブリッジを見学させてもらった。ここでは船内のすべての機能をモニターし、コントロールしている。言うならばこの船の頭脳である。

活気にあふれるにぎやかな部屋を想像していた私は、期待を裏切られた。耐Ｇシートに座ったオペレーターたちが、ディスプレイに向かって黙々と仕事をしている。ときおり専門用語による会話が交わされたり、軽い冗談が飛び交ったりする以外は、ひどく静かだった。慣性航行中は、人間はほとんどすることはないのだ。

ブリッジ（艦橋）という呼び名は、何世紀も昔の、地球の海を航行していた船のなごりだ。海の上を遠くまで見渡すために、あるいは甲板で働いている船員たちの様子を見下ろすために、船長は甲板から高く突き出した部屋で指揮をとっていたのだ。

現代の宇宙船のブリッジは、もちろん高く突き出してなどはいない。しかし着陸する時に広い視界が必要なので、前方に大きな窓があるのが普通だ。

ブリッジの窓の外には、宝石をちりばめたような何百という星が輝いていた。窓の材質はガラスではなく、厚さ50ミリの特殊なアモルファス金属である。めったなことでは割れないし、有害な放射線や紫外線は吸収してしまう。戦闘の時にはさらに厚さ100ミリの装甲シャッターが降りることになっているという。

天井には大きなスクリーンがいくつもあった。そのうちのひとつにはジャンプ航路図らしいものが表示されているが、私には専門外なのでよくわからなかった。

目的地はまだ知らされない。ドニエプロフ大佐も、彼の部下たちも、慎重に口をつぐんでいる。よほど重大な任務であることは間違いない。

その時、スピーカーから若い女の声が流れてきた。

「別の宇宙船が急速接近中。相対トラジェクトリー、334・13、プラス12・95。距離４万3000キロ、視線速度は秒速マイナス68キロ……」

## MICAの失敗

ブリッジにさっと緊張が走った。望遠カメラのスクリーンに、謎の宇宙船が噴射しているエンジンの炎が映った。遠すぎて船の形までは確認できない。ドニエプロフ大佐は耐Gシートから身を乗り出した。

「何だと思う、ミカ?」

女の声が答えた。「民間船に見せかけた海賊かもしれません。待ち伏せかも」

「根拠は?」

「宇宙空間では偶然に宇宙船が出会う確率は非常に少ないからです。それに噴射しているプラズマのドップラー・シフト、および温度から見て、エンジンの性能が……」

「いや、ちがうな」

大佐は緊張を解いてほほえんだ。

「海賊はこんな見えすいた手は使わん。それに、こちらの出港予定を前もって知ることは不可能だったはずだ。どうやって待ち伏せできたんだ?」

「それもそうですね。すみません」

女はあっさりと謝った。その口調から、私はそれがコンピューターの声だと気づいた。しかし、「それもそうですね」なんて言うコンピューターとは……。

数分後には、大佐の判断が正しかったことが証明された。近づいてきた謎の宇宙船は、ただの民間レジャー船であり、偶然に通りかかっただけであったことが判明したのだ。2隻の宇宙船は何度か通信を交わしただけで、何ごともなくすれ違い、別れた。

「あのコンピューターは何です?」

私は大佐に尋ねた。

「MICA……戦闘アドバイス用の機械知性(Machine Intelligence for Combat Advice)だよ。3か月前に新たに導入したんだ。大量のデータをすばやく分析し、戦い方をアドバイスしてくれる」

「でも、さっきは間違えましたよ」

「そうさ、しょっちゅう間違えるよ」大佐は肩をすくめた。

「そんな!? 間違えるコンピューターを作戦に使うなんて……!」

「君にはコンピューターのことがよくわかっていないようだね。たとえばコンピューターにチェスを覚えさせるのは簡単だ。チェスは小さな盤の上の単純なゲームだからね。コンピューターは決して間違えることはない。

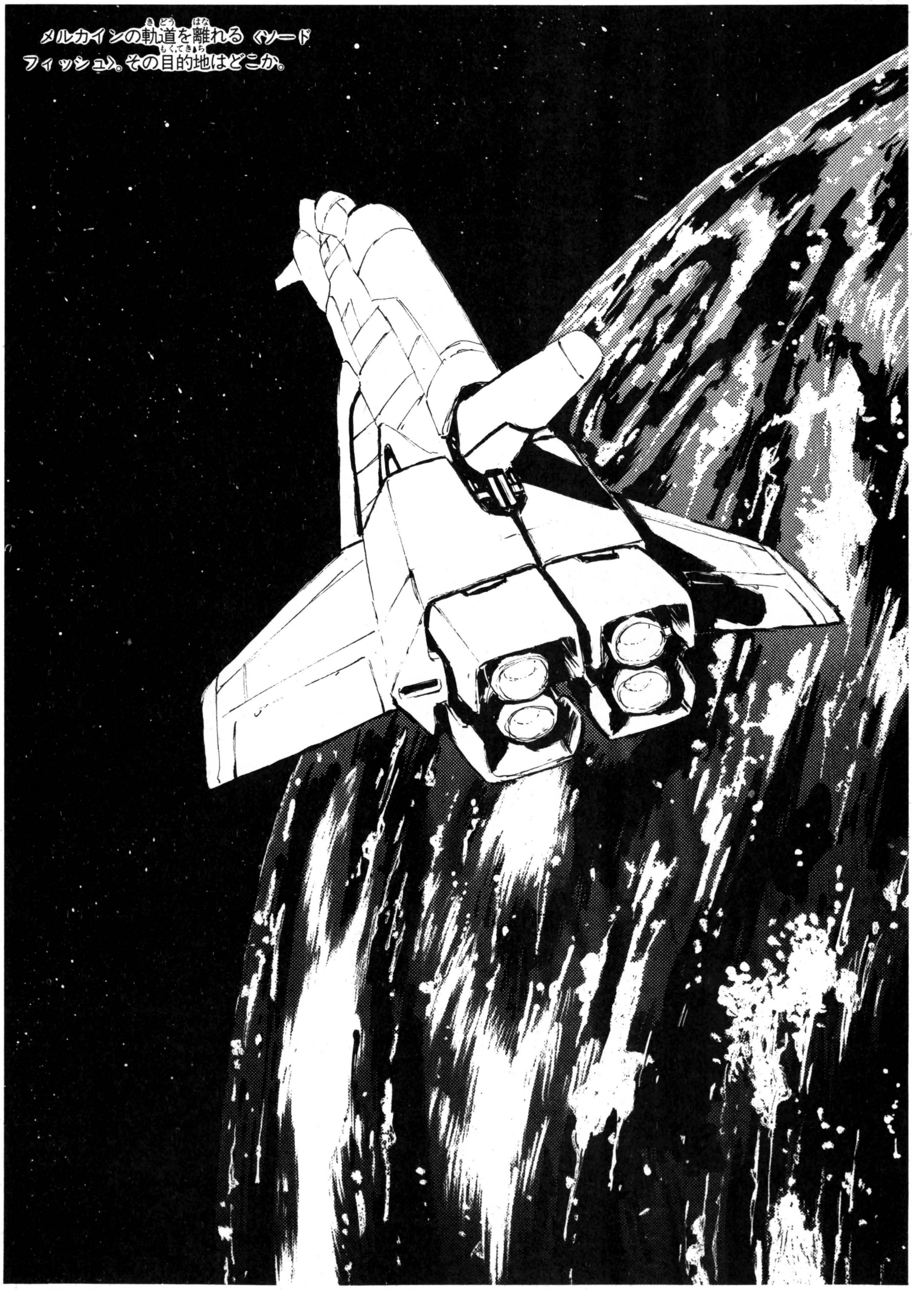
しかし、本物の戦闘はチェスとはちがう。複雑な要素が無数にある。兵士の体調や心理状態、機械の調子、天候、地面の状態、敵の兵士の技量……それらのデータすべてを分析し、正確に判断するのは、どんな人間でも、どんなコンピューターでも不可能だ。必ず間違いは起きるんだよ」

「だったら、わざわざコンピューターを使う意味がないじゃありませんか」

「そんなことはない。MICAの分析能力は非常に優秀だ。特に戦闘の最中には、大量のデータを即座に分析し、アドバイスしてくれる副官がいるのは、とても便利なんだ。さっきの場合にしても、普通のコンピューターなら、『どう思う?』と質問しても、『ワカリマセン』と答えるだろうな。

しかし、機械を全面的に信頼するのは危険だ。さっきのように、MICAは時には間違いもする。MICAのアドバイスにしたがうかどうかは、結局人間の判断なんだよ。それさえ忘れなければ、MICAはとてもかわいいやつだ。

もっとMICAのことを知りたいなら、ラボ(研究室)に行くといい。プロフェッサー・デネットが教えてくれるだろう」



メルカインの軌道を離れる《ソードフィッシュ》。その目的地はどこか。

## 知性とは何か？

この船に乗りこんでいる傭兵の1人、シャイン・リー青年が、「教授」というあだ名で呼ばれていることは、すでに書いた。だが、科学セクション担当のダグラス・C・デネット博士は、地球の大学で教鞭をとったことのある、正真正銘のプロフェッサー（教授）なのだ。物理学、電子工学、機械心理学など、いくつもの分野で博士号を持っている。ちょっと気むずかしそうな人物だった。

彼のラボは、いかつい戦闘艦の中にあるにしては立派なもので、最新式の実験装置がずらりと並んでいた。この船の中では、ずいぶんと優遇されているようだ。

博士はＭＩＣＡの生みの親であり、それが実際の戦闘で役に立つか見届けるために、この船に乗りこんだのだという。彼の説明によれば、ＭＩＣＡは現在もっとも進歩した人工知能だということだった。

「でも、人工知能は20世紀からずっと研究されていますが、ろくなものができないじゃありませんか」

と私が言うと、博士は顔をしかめ、ぶっきらぼうに言った。

「当然だな。そもそも知能とは何なのか、誰も知らんのだから。定義のしようがないものを造れるわけがなかろう？」

「そんなバカな。知能がどういうものかなんて、誰だって知ってますよ」

「ほう？　では知能とは何だね？」

「ええと……うまく説明はできないんですが……少なくとも僕には知能があります。人間ですからね」

「ふん、わしが質問すると、誰でもそう言うな……コーヒーでも飲むかね？」

「ええ、いただきます」

デネット博士は無重力用の密封カップにコーヒーを注ぎ、私に手渡した。そのカップを見て私は困惑した。カップの横に「私には知能がある！」と書かれていたのだ。

博士はいたずらっぽく笑った。

「さあ、どうだね？　そのカップは君と同じく、自分に知能があると主張しているぞ」

「コーヒーカップに知能なんてありませんよ。カップは動かないし、話しかけたって何も答えないんですから」

「では、座禅の修行をしている僧侶はどうだね？　彼らはじっと動かないし、何もしゃべらないぞ。まさか彼らに知能がないなどと言うんじゃないだろうな？」

デネット博士と話していると、頭が混乱してきた。しかし私は、この変人科学者が好きになりはじめていた。少なくとも、話していて退屈はしない。

「わしはどうかな？　君から見て、わしには知能があると思うかね？」

「もちろんです。知能があるかどうかは、話してみればわかりますよ」

「そうか……では、ひとつＭＩＣＡの知能をテストしてみないかね？」



プロフェッサー・デネットの研究室は、戦闘艦には似合わない立派なものだった。何か隠された目的があるのだろうか？

## テューリング・テスト

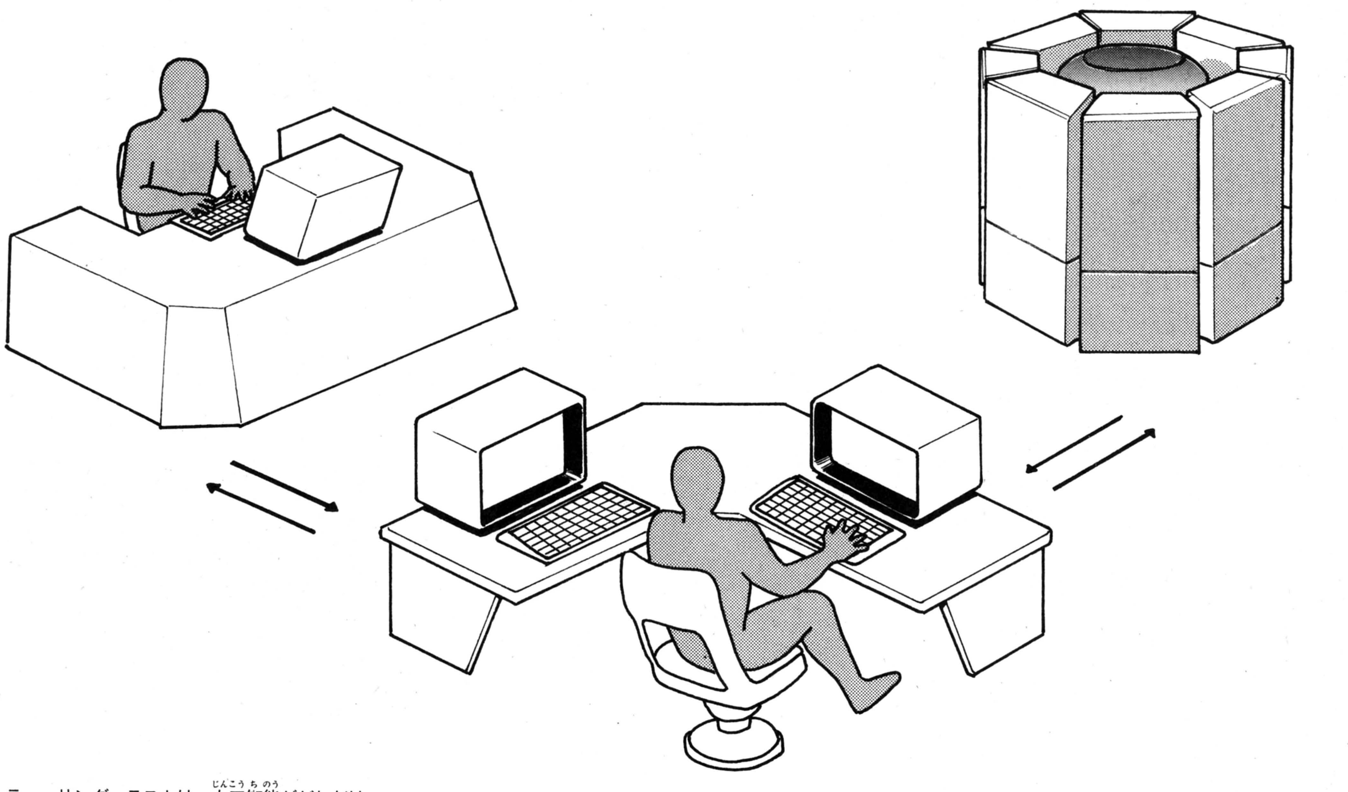
博士が提案したのは、20世紀前半に活躍した数学者テューリングが考えたテストだった。当時はまだコンピューターなどなかったのだが、先見の明のあるテューリングは、いつか機械が人間のような知能を持つようになることを予測して、その知能を計る方法を考案したのだ。

もう1人、傭兵で医学にくわしいニジーナが、このゲームに協力してくれることになった。彼女が選ばれたのは、私とあまり面識がなく、お互いに相手のことをよく知らないからだった。

ニジーナは顔が見えないように別の部屋に行き、キーボードを使って私と会話する。私のキーボードはＭＩＣＡにもつながっている。ニジーナとＭＩＣＡは、それぞれ私からいくつかの質問を受け、それに答える。2人の回答は、私の前のディスプレイに表示されるが、どちらがどちらの回答かはわからないようになっている。

ゲームのルールは簡単だ。ＭＩＣＡは嘘をついて、自分がニジーナであるかのように私に思いこませようとする。私は質問を通して嘘をあばき、どちらの回答者が本物のニジーナかを当てるのだ。キーボードを使うのは、声の調子によってばれることがないようにするためである。

これまでの人工知能は、いくら人間のようにふるまおうとしても、必ず不自然な点が出てきてボロを出した。もしＭＩＣＡが最後まで私をだまし通せたなら、人間なみの知能が



テューリング・テストは、人工知能がどれだけ人間の考えをまねられるかを試すものである。どちらが人間なのか質問者に見分けられなければ、その人工知能はきわめて優秀だということになる。

あることになる。

私はまず２人に名前を聞いた。すぐにディスプレイに返事が戻ってきた。

Ａ：『ニジーナ・バリスコフ』

Ｂ：『はあい、かわいいニジーナよ』

私は頭をひねった。これだけでは何もわからない。Ａの答えの方が機械っぽいが、Ｂの答えも軽薄すぎて不自然な感じがする。

私は次の質問をタイプした。

質問：『君の好きな色は？』

Ａ：『ライトグリーンかな？』

Ｂ：『燃えるような赤』

質問：『恋人にするならどんな男性？』

Ａ：『好きになってから考えるわ』

Ｂ：『たくましい人がいいわね』

こうした質問をしばらく続けるうち、私はしだいにＢの方があやしいと思うようになった。答えの傾向が、どことなく型にはまっているような気がするのだ。

そこで私は決定的な質問をしてみた。

質問：『君は何のために戦うのか？』

Ａ：『さあね。生きているから、とでもしておきましょう。でも、これじゃ人殺しの理由にはならないわね』

Ｂ：『海賊やテロリストをやっつけるため。彼らは許せないわ』

「ＢがＭＩＣＡです！　間違いない！」

私はふりむき、デネット博士に断言した。

博士はストップウォッチを押した。

「４分12秒か……まあまあの成績だな」

「やっぱり機械が人間をだますのは無理ですね」

「そうかもしれんな。まだテューリング・テストに合格した機械などないんだ。

しかし、だからといって、機械に知能がないということにはならない。このテストは知能そのものを計るものではなく、考え方が人間にどれだけ近いかを計るにすぎない。人間とは異質な考え方をする知的存在に対しては、役に立たないんだ。

それに、人間の話し方がまねできるからといって、人間的だとは言い切れない。ネコのものまねがうまい人が、ネコ的だということにはならんだろう？」

「なるほど、スラージに知性があるかどうかで科学者がもめてるのも、そういった理由なんですね？（第６回参照）」

「そういうことだ……ところで、どうしてあの質問でＭＩＣＡの嘘を見破ったんだね？」

「簡単ですよ」私はにんまりと笑った。

「自分が戦う理由をきっちり説明できる傭兵なんて、いやしません。おそらく彼ら自身にだって、わかってないんですからね」

（つづく）




「私には知能がある」と書かれたコーヒーカップ。もちろんカップに知能などあるはずがない。それでは知能とはいったい何なのだろう。そして「人間らしさ」とは？

# おたよりカムカム
# いくいくパラダイス



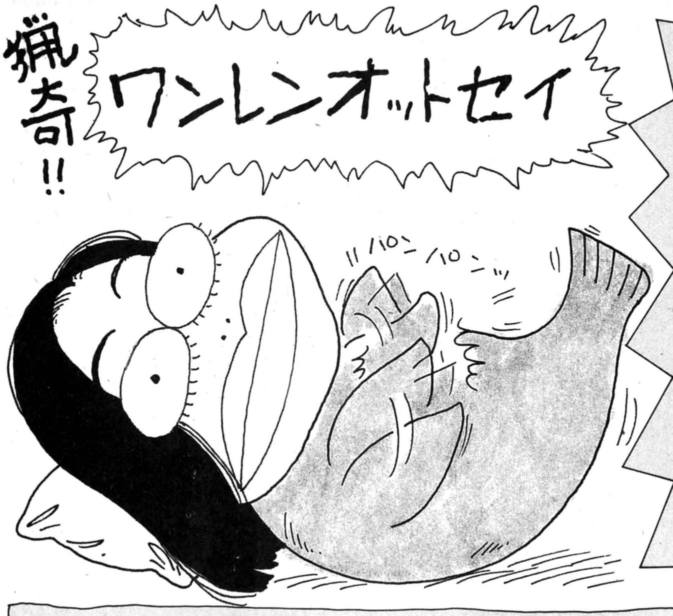

すっかり春。今月も脳ミソが春なキミたちからのバカバカしいおたよりがいっぱい届いた。うれしい限りである。ところで、PNだけで本名を書いてない本当の大ボケヤロ一が目立つ。自分の名前ぐらい書けないでどうする!!　要注意だぞ。



## イボンヌ木村のコピー天国

木村はゴリラか、オットセイか？　の巻である

先月、盛本画伯によって「イボンヌはオカッパ頭だ！」と暴露された木村であるが、その後すっかり髪が伸び、ワンレンねーちゃんになってしまった。スケベは髪が伸びるのが早いって、ホントだぞ！




『スーパー桃太郎電鉄』

### なぜ主人公は99年たっても死なないのだろうか？

茨城県　中宮健一

今月の泉重千代

3000MAC

『スーパー桃鉄』の主人公は、じつは日本一の長寿記録者、泉重千代さん（知ってるか？）なのかもしれない。そう考えれば、このゲームも不自然ではないぞ。なんせ120歳まで生きちゃうんだもんな、99年なんてチョロイもんだ。歯なんか全部ぬけちゃって、フガフガいってるかもしんないけど。ま、木村みたいな美人は、そんなに長生きできないからさ。せいぜいみんなでガンバってちょ。あそれ、フガフガ。

『北斗星の女』

### オットセイの女

大阪府　橋爪ヌルハチ

今月のトド野郎

2500MAC

コピーに「イボンヌ木村さんのこと」などと、ふざけた注釈がついてきた。おいヌルハチ、木村のどこがオットセイなんだよ。木村が水族館で「アオッアオッ」と奇声をあげて玉乗りしてんの見たことあんのか（あったりして……）。木村がオットセイなら、おまえなんかトドだっ！　缶詰にして売るぞ！

『スーパーダライアス』

### ロボット水族館

岐阜県　オッペケペ

今月の愛敬者

2000MAC

うん、コピーはうまい。だが、問題はハガキの誤字である。「とくめい」とゆー字は、「特めい」ではなく「匿名」と書くのだ。もっと国語の勉強（漢字変換したら「便器ょう」という字が出た。なんちゅーワープロだよ）しなさいね。しかしさっきのオットセイといい、今月は水族館ネタが多いぞ。ハヤリか？



## 今月のひがみ

『スプラッターハウス』

# あの頭で恋人がいるなんて‥‥なにかのまちがいだ～

1500MAC

青森県　五尺二寸

あんな不気味なヤツとつきあう女がいて、どーしてオレとつきあう女がいないんだよ！　と、五尺二寸は言いたいらしい。ま、ひがむな、木村が結婚してやるから。あ、こら逃げるな！




## 今月の伝統芸

『ヴォルフィード』

# ボスよ。お前はもう完全に包囲されている

鹿児島県　タイひょんひ

1000MAC

これって、刑事モノ、警察モノのTV番組に必ず出てくる伝統のセリフだよな。そのあと犯人が必ず「うるせー」とか言って窓からバンバン、ピストル撃つのな。おめーら、一生やってろ！

## 今月のドピュ男

『アームドF』

# アーン、ドピュ！

1000MAC

埼玉県　変人

シモネタはいかん、いかんと言いながら、なぜか今月もシモネタにMACをやってしまう木村である。しかしこのコピー、「アーン」とゆーのが効いてる。ほんとにキモチよさそーだぁ！

## こんなコピーはいらな～い！

ここに、佐藤編集長はじめ何人もの編集者の涙を誘った作品がある。広島県ゴリラの『麻雀学園』のコピー「麻雀が下手な俺は、コンティニューを使っても、女のアソコがいつになっても見れない。早くアソコが見てぇ～」。ううーむ、これはコピーではなく単なる叫びである。だが、そのイカくさい青春の痛み、わかるぞ。てなワケで、編集長から激励の500MACだ！

## 今月のまとめ

今月は、木村がとうとうオットセイになってしまった記念すべき月である。オットセイ……イワシ1匹で芸をする、なんとも哀しい動物。まさか自分が、そんな動物になってしまうとは。大阪府吹田市新芦屋上27番地に住む両親（匿名希望）が聞いたら、さぞかし悲しむことであろう。それとも木村の両親は、すでにペンギンかなんかになってるのだろーか？　ああ、心配！




## おまーら、みんな地獄に落ちろー!!
# にがお絵こおなあ

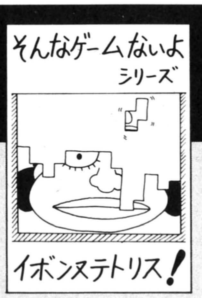
この年になるまで、自分が128cmの巨乳の持ち主だとは、ついぞ知らなかった木村である。しかも、ついでにデベソだったとはねぇ。それから超リアルな劇画タッチのにがお絵だが、鼻の下の黒い棒は鼻血なのであろーか？　自分の顔ながら、怖くて直視できなかった。これだけブスで、よく生きてるよな、ホント（笑）。




⬆北海道／アンディーの飼い主　本名の書き忘れ。至急連絡を。700ＭＡＣ。




⬆大阪府／康昇哲　スーパーリアル。650ＭＡＣ。




⬆東京都／はいからてんき　キミにも650ＭＡＣ。



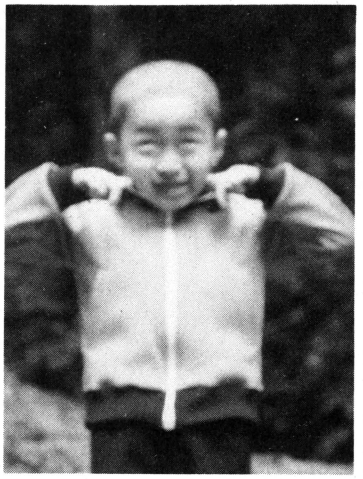

⬆福井県／部『獣王記』バージョン。650ＭＡＣ。



# マヌケづらさんいらっしゃい!

キミの恥ずかしいマヌケづら写真を送ってきなさい。恥ずかしがってないで、ほらほらっ!!

## 今月のチャンプ

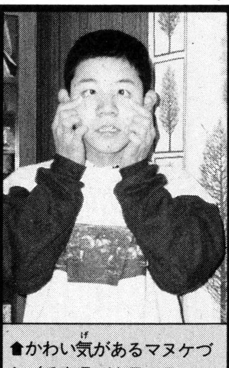


⬆コイツはせっかくチャンプになったのに、本名が書いてないぞ！　MACが欲しけりゃ連絡をしてこい!!　(京都府／KM!!)

⬇その他のマヌケづらさん



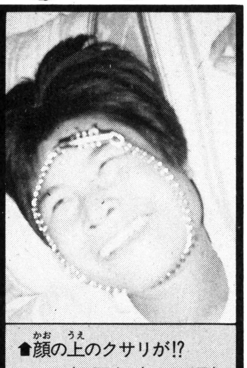
⬆木馬に乗った妹の写真です。(茨城県／写しちゃいや)



⬆かわい気があるマヌケづら。(兵庫県／会員番号4989)



⬆お母さんの若いころです。(徳島県／緒方敬治)



⬆顔の上のクサリが!?(大阪府／のほほ男)

今月のチャンプは、山ん中でジャージ姿のマルコメ頭・KM!!に決定。素朴なふんい気に胸を打たれるようなマヌケづらである。1200MACを贈るぞ！

次は会員番号4989のマヌケづらのヨリ目バージョン。600MACやるけど、写真だけ送ってくるんじゃなく、コメントも書いてこいよなあー。まんまる顔の妹の写真を送ってきたのは、写しちゃいや。600MACを妹に贈る。

「ぼくのお母さんの若いころ。ポーズを決めてるのはいいのですが、なんとなく山田邦子に似ている」。なかなか似てるよな。親を笑い者にしてMACを稼ぐ親不孝ヤローには、700MAC！最後はのほほ男の写真。コイツはなんとなく桜金造に似てるぜ。「小山ゆうえんち〜」をやってくれよ。600MACをあげよう。

## 新ウラ辞苑

「現代用語の基礎知識」にも負けないぞ!(笑)

**胃の中の蛙どろどろに溶ける**　意味／カエルを食べると消化がよくなること(胃薬の代わりに使えるぞ)。(福岡県／副岡剣)

食用ガエルって鶏肉に似た味がするそうだぞ。300MAC。

**にくまれっ子、よくいじめられる**　意味／にくまれている奴は必ず多数の人からいじめられるということ。(山形県／緑一色)

世にははばかるといじめられるってワケだ。300MAC。

**クソゲーのソフトにも五分の魂**　意味／どんなゲームソフトでもゲーム界で活躍などをする資格はあるということ。(東京都／矢島一孝)

なかなかものわかりのいいことを書いてるじゃんか。400MACだ。

**切れぢ、おしりを走る**　意味／大したことなかった〝ぢ〟がおしりを走ると、初めてその痛みがわかること。(鹿児島県／殺バエ鬼)

すごく痛そうな感じ。気の毒だから、350MACをやろう。

**邪の道はベビー**　意味／邪の道は赤ちゃんのころから始まるということ。(埼玉県／らっきょ)

意味の割に、なんか音の響きがカワイくて気に入った。400MAC。

**こかん(股間)が下がる**　意味／元気がないこと。(宮城県／箕川勇)

〝沽券が下がる〟って言葉はないぞ。〝沽券にかかわる〟というんだ!!　でもオモシロイから、350MAC。

**一寸ぼうしはダニ?**　意味／夜になると、背中を突つくのはダニじゃなく、一寸ぼうしではないか、という説。(兵庫県／とよおまる)

コイツも訳わかんないことを書いてるなぁー。まぁいいや、広い心で、300MACを進呈しよう。






王子様…　水はどこなのだっ　水はどこだっ!!　さるちゃんは耳をすませた…　水の音…

# 大喜利エンジン

## 頭をひねってトンチとダジャレで勝負しよう




**『奇々怪界』の小夜ちゃんの攻撃法とかけて、ペナントレースを終えたプロ野球選手ととく。その心は、おふだ(オフだ)。(福岡県/まにょ²)**

うまいッ!! 400MACを贈ろう。

**『イースⅠ・Ⅱ』とかけて、ピクニックととく。その心は、さあ行こう(最高)。**
**(愛知県/コブ)**

いい味出してるね。350MACだ。

**「大喜利エンジン」のネタ探しとかけて、巨人軍49番ととく。その心は、苦労(クロウ)だしょ〜。 (埼玉県/らっきょ)**

なかなかイイ作品だ。350MAC。

**RPGのキャラクターメイキングとかけて、憲法第22条ととく。その心は、職業選択の自由。 (大阪府/橋爪ヌルハチ)**

アハハハァ〜ンのCFだね。350MAC贈呈。

## 民間療法。

原律子さん書




# ザ★TAREKOMI

## 身の周りにいる大ボケヤローやたわけ者を笑い者にするのだ!!

**雪の積もった日にすべってころんで、2階のベランダからすべり落ちて、おまけにおみくじを引いたら大凶で、受験日が仏滅三りんぼうである受験生は私です。しくしく……。こりゃ完全に落ちるだろうな……。 (神奈川県/だお)**

ぜひとも結果が知りたい。励ましの350MACだ。

**ボクの知人(けっして友人ではない)のHくんはオコメを変なふうに読んで、みんなを爆笑させた大ボケヤローです。 (三重県/ホスちゃん♡)**

"おこと教室"を"おとこ教室"と読んで、何を教えてくれるのか、と思ったことない? 300MACだ。

**兄は高2にもなるのに、まだケツの青いのがとれない。 (広島県/ヨシヒコ)**

ケツが青いなら、まだいいじゃないか。赤かったら、おサルだぞ! 300MAC。




# ゲーム DE グルメ

たまには食べられるメニューもほしい…

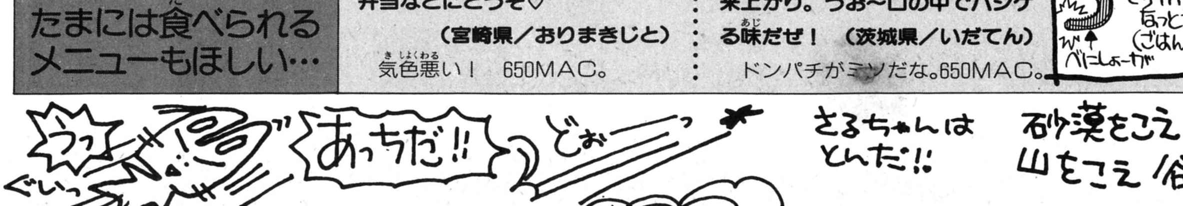
**「玄米豆腐丼」の作り方**
**①玄米(300g)と豆腐(2丁)を用意。**
**②どんぶりに玄米と豆腐を入れる。**
**③ぐちゃぐちゃとねばりが出るまでまぜて、さあ!! 出来上がり。お好みに合わせ、わさびかタバスコをまぜてください。お子様のお弁当などにどうぞ♡**
**(宮崎県/おりまきじと)**

気色悪い! 650MAC。

**「サイバーなっとう」の作り方**
**①なっとうを買ってくる(できれば、"おかめちゃんなっとう")。**
**②しょう油、からしを入れ、よくかきまぜる(好みにより"味の素"を少々)。**
**③仕上げに"ドンパチ"を入れて出来上がり。うお〜口の中でハジケる味だぜ! (茨城県/いだてん)**

ドンパチがミソだな。650MAC。





# パプア中村の BAKAまるだし

**♥バカその3♥**

深夜の公園では、けっして口笛を吹いてはいけない。恐ろしい"トクホン人"がやってくる…。

なにか文句があったら言ってみてください

## 強敵トクホン人を退治せよ!!







⬆お次はアツアツのアベックがターゲットに。「なあ、いいだろう、おりん」「こんな人がいるところじゃ、イヤッ!!」




⬅体中に名入りのトクホンを貼る男、それが彼だ。「ウーン、このヒリヒリが気持ちイーッ!! ケケケッ」と笑う。




⬆今日の最初のギセイ者は、残業で帰りが遅くなった女子高教師のペエスケ氏(26)。「フンギャーッ!!」腰をぬかす男。




➡さあ、みんなで逆襲だ!!「コノヤロコノヤロ、よくも驚かせやがったな!!」「ヒーッ、キキーッ、痛いっ、でも気持ちイイ……」

## 弱点発見



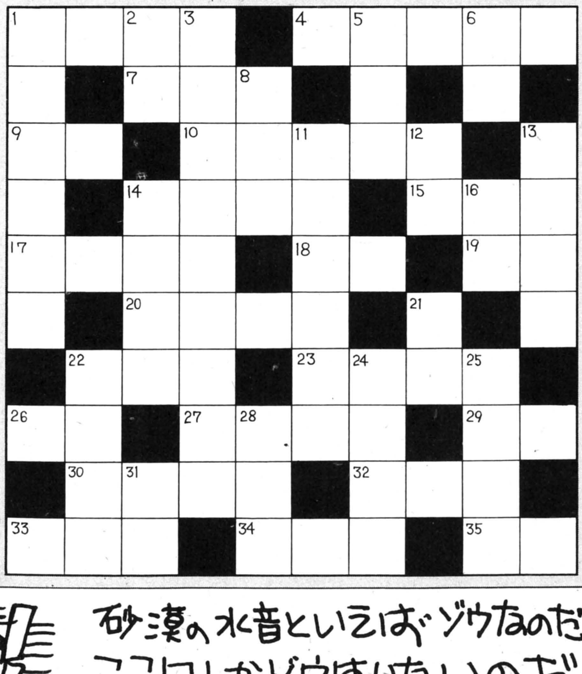

⬆勇気ある少年が体のトクホンをはがすと、とたんにもがき出した!!

## クイズ好きに大好評 クイズの花園

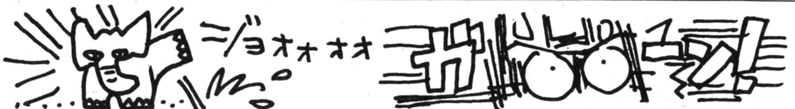
●タテのキー
1 プリンセス・プリンセスのボーカル
2 王様や殿様が住んでいる
3 ロボット水族館
5 神社の門
6 絵に描いた――
8 マイナスの反対
11 石川県の大きな半島
12 手に――を握る熱戦
13 毎週発売される雑誌
14 名作映画を見て――した
16 昔、平城京といった
21 ――も希望もなくしたトホホ
22 麻薬のひとつ
24 鳥の口の先端
25 めでたい席に使われるエビ
28 両親の兄弟の子ども
31 アイ・――・ユー

●ヨコのキー
1 砂漠の緑地
4 本名は徳川光圀
7 綱を英語で
9 田舎者の代名詞になった野菜
10 ナグザットの奇妙なSTG
12 インドの身分制度
15 汽車で彼と――合わせに座った
17 風車とチューリップで有名な国
18 まぶしい――頭
19 カトレアなどの観賞用の花
20 移植人気投票1位の――クエスト
22 学校に出入りするお医者さん
23 名前がバレないように――で投書した
26 ニセモノも出た10万円――
27 剣道で双方が同時に打つこと
29 ――の風は冷たい
30 挿絵
32 バレリーナが踊るもの
33 ――にだっこ
34 肥料のこと
35 宣伝用のチラシ

このクロスワードを解くには数か所に漢字を入れなくてはならない。その漢字数文字で、ある言葉になる。それが答えだ。正解者の中から5名に2000MACを贈る。締め切りは4月15日必着まで。急いで応募!!



トクホン人リクエストの山田恵美子さんに3000MAC。




砂漠の水音といえばゾウなのだ!!
ここにしかゾウはいないのだ!!

# 万城目さゆりのおたよりGOGOGO!

**だんだん暖かくなってきたけど、花粉症の人には大変な季節。同情しちゃうなー。**

**ぼくは、セレクトボタンを押しながら、ランボタンを押すと、リセットされるのを見つけて、裏技だと思って3か月間も1人でうれしくなっていた。**

**（徳島県／緒方敬治）**

なんとなくホノボノとさせるイイ話だね。緒方くんに400MACをあげちゃおう。




☗埼玉県／桃太郎セブン　650MACを贈る。

**さゆりさん、2人で過ごしたあの夜のことはみんなにヒミツだよ。**

**（茨城県／いだてん）**

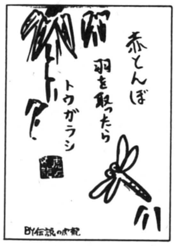
書いちゃったから、ヒミツじゃなくなってしまったね。ところで、あの夜に貸した1万円、早く返してよ!! 300MACあげるから。




☗長野県／ミスター・ターボー　650MAC。

**オレが学校に行く途中に、丸勝運送というのがある。カンバンやトラックに㊖マークがでっかく赤い字で書いてあるのさ。もうかっているのだろうか。（埼玉県／遠藤雅史）**

へえーそうなんだ。埼玉方面に行ったら探してみようっと。できれば写真もつけてほしかったな。350MAC。




☗福島県／伝説の虎龍　650MACをあげよう。

**なぜだか、よくわからないが、「大便」で大きいのが出ると、思わずうれしくなるのは、どうしてだろう!?**

**（岩手県／えっくす）**

大きさといい、形といい、固さといい、会心のうんこが出たときって、なぜか、とってもうれしいよね。400MAC（えっくすくん、本名をすぐに教えて。MAC送れないから）。

**ふと思ったのだが、童話「はだかの王様」でだまされたのが、王様でなく王女様だったらスゴイだろうなあ。（神奈川県／イカサマみそ）**




☗神奈川県／アホなヤツ　650MACね。

王女様だと、童話じゃなくなっちゃうよね。「はだかの王女様」なんていうと、Hビデオとかを思い浮かべてしまうもん。350MAC。

**パプア中村さんて、つくづく気の毒な人ですね。あんなバカをやってくれるなんて。でも、そんな根性がぼくは気に入りましたよ。（愛媛県／イボンヌ村山）**

パプアさんは、あれは趣味でやってるから気の毒じゃないんだよ。うれしそうな顔で写ってるのを見ても、わかるでしょ？　どしどしリクエストして、もっとパプアさんを喜ばせてあげてね。励ましのおたよりもお願いする!!　350MAC。




☗宮崎県／おりまきじと　キミも650MAC。

**ぼくの学校では人面犬が話題になっています。ウワサによると、東北地方に向かっているそうです。ちなみに"ジャンピングばばあ"がいるというウワサもあります。（秋田県／船山忠之）**

人面犬のウワサは耳タコになるまで聞いてるけどジャンピングばばあってナニ？　超ジャンプ力のあるばばあのこと？　詳しく知りたいなー。船山くん、報告を待っているから、ぜひ送ってね！　350MAC。




☗京都府／勤労女学生　うまいね。こういうタッチ好き。700MAC。

**今日やっと『邪聖剣ネクロマンサー』をクリアした。そのときぼくはなぜか、涙が出てしまった。1年間もかかって悪かったな！　おかしかったら、笑え笑え!!　え〜ん。（兵庫県／ピンクのうんちゃん）**

なつかしい！　グロい敵キャラをやっつけると、ブシューッと血が噴き出るところが快感だったゲームだよね。1年間も遊べて経済的だったじゃないの。ゲームクリアを祝して、300MACをあげよう。




☗岩手県／デビッド坊主　弱そう。650MAC。

**先日、結婚した友人にPCエンジンとソフトを結婚祝いとしてプレゼントした。今では「子どもができないのはお前のせいだ」と言われています。トホホ（死語）。**

**（愛知県／川口尚之）**

「お前のせいだ」と言われたからって、川口さんが代わりにガンバッてもしょーがないし、ヘタにガンバッて川口さんの子ができちゃったなんてことになると、それこそトホホよね。「ゲームはほどほどに」と新婚のお友だちに伝えてくださいな。300MAC。

**おれは「だっぺ」で有名な茨城県人だ。バカにすんなよ!!　（茨城県／鈴木一彦）**

別にバカにした覚えはないだっぺよ。言いがかりはやめてほしいのだっぺ。300MACを贈呈するからね。



☗神奈川県／かいぶん　21面相　650MACよ。

## おたより募集中！

イラストは必ず黒のペンかスミで描くこと。エンピツはダメだぞ。写真はカラー、モノクロ、どちらでもいいけど、ピントが合ったものを封筒に入れて送ってくれ。なお、写真についてのコメントを同封すること。写真も返却はしないよ。じゃ、どしどし応募してね!!

## 4月号のクイズ当選者発表

4月号のクイズの正解は「万国博覧会」でした。多数の正解者の中から次の5名に2000MACを贈ります。オメデトーッ!!

平田陽士（香川県）、江波智広（宮城県）、合田幸司（香川県）、萬拓（埼玉県）、中田強（静岡県）、敬称略。

## あて先は…

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル ㊖PCエンジン編集部「いくパラ○○」係

イラスト／盛本康成・中野豪・杉山真理・今わ野Q太郎
クイズ作成／草野公平



## ■素敵なGMを聴いてうきうきしちゃいましょ――第10回

# GMおっかけ最前線

春眠暁を覚えずってなもんで、ポカポカ陽気についウトウトしがち。そんな時はGMを聴いて頭をリフレッシュ！

最近のゲーセンのきょう体には、ヘッドホン端子がついているけど、これを利用している人って結構多いんだよね。中には曲を聴くためだけにゲームをやる人もいるとか。じゃ、今月も始めましょう！

## フェイスからCDが2作出るぞ!!

### サイバークロス

**4月1日発売／¥2,534(税込)／POCH−2002**

「行くぞォ〜サイバークロ〜ス♪」という、タイトル後の通称"カラオケデモ"がいい味出していたフェイスのPCエンジンソフト『サイバークロス』のCDが発売されるぞ！ BGMはまるでTVの特撮ヒーローモノのノリだった『サイバークロス』。CDはPCエンジンのオリジナルサウンドとアレンジバージョンで構成される予定。今から待ちきれないキミは"カラオケデモ"で歌って待ちなさい！

### 麻雀学園 マージャンがくえん

**4月1日発売／¥2,534(税込)／POCH−2003**

『サイバークロス』に続いて、同じくフェイスの人気ソフト『麻雀学園−東間宗四郎登場編−』もCD化だあッ！ PCエンジン初のH麻雀として注目されたこのソフト、BGMは全体的にジャズ風の曲で、GMとしては珍しいノリだが、これがなかなか良いデキなのだ。『サイバークロス』と同様、発売日は少し先になるのが少々残念だが、PCエンジンのGMファンは絶対に要チェックだぞ！



⬆「きめろ正義のパワーパンチ！」歌も入るといいね。



⬇とってもアダルトなムードのBGMが麻雀にマッチ。

## G.S.M.1500シリーズ

### S.C.I.

**4月21日発売／¥1,500(税込)／PCCB−00024**

今でも根強いファンを持つ『S.C.I.(スペシャル・クリミナル・インベスティゲーション)』がついにCDで、それもG.S.M.1500シリーズで1枚のアルバムとして登場だ。今回も前作『チェイスH.Q.』同様、作曲者は元ゴダイゴの浅野孝巳氏が担当。ゲームのウリでもある音声もバッチリ収録しているゾ！

### エアバスター

**4月21日発売／¥1,500(税込)／PCCB−00025**

ハイスピードシューティング『エアバスター』が早くもCD化だッ！ GMはアップテンポなノリで、サンプリングによるド派手なドラムと強烈なベースラインは高速スクロールにぴったりマッチしているぞ。作曲者自身によるアレンジも収録したこの1枚は買いだ。



⬆名言「グレイトだよ！」や海外版の音声も収録！



⬇金子製作所初のGMCD。これからも期待してますよ。

## 『イースIII』に続き楽譜集続々発売！

『イースIII』の楽譜が好評のキングレコードから新たに楽譜集がリリースされるぞ。CDも発売になった『グラディウスIII』、マイナー好みの『悪魔城ドラキュラ』シリーズ、そして元祖『グラディウス』だ！



⬅シンセサイザーやキーボードを持ってる仲間とワイワイ集まってGMを演奏するのはとっても楽しいぞ。

## みんなのGMに対する意見が聞きたいぞ

「GMCDのここがヤだ！」とか、「あのゲームのCDを早く出して！」などなど、キミたちの意見をいろいろ聞きたいんだ。「このゲームの曲がたまらなく好き！」みたいな感じでもいいぞ。もちろん、イラスト入りでもOK！ 下記までハガキで送ってね！

## 第6回 GMあらかると

### 今回は独り言です

ついにGMCDのコレクションが70枚近くになってしまったあるしゃるくです。ひさしぶりに昔のGMのレコードを聴いてみたんだけど、今と違って1枚のLPに少しでも多くのゲームの曲を入れようとしているせいか、1つのゲームにつき、1曲ぐらい、ひどいものになると3〜4曲抜けているのがあるんだよね。その抜けている曲に限って意外にも名曲だったりする…。う〜ん、レコード(CD)未収録の曲だけで構成されたアルバムって出ないかなァ(ムリだって！)。話は変わって、最近ピンボールにハマっているんだけど、最近のピンボールのBGMはスゴイの一言！ 特に『ブラックナイト2000』！ ハッキリ言って、カッコ良すぎるゾ！ 少し前のピンボールなのであんまり見かけないだろうけど、見かけたらぜヒやって、聴いてみるといいよ。

あて先：〒102 東京都千代田区九段南4−7−16 市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「GM」係

# PCIA
PC Engine hardware Central Intelligence Agency
PCEngineハード中央情報局




イラスト／星野由美子

今回はニューハードの紹介はひと休みして、わがPCIAと読者のPCエンジン周辺改造ハードを特集してみた。ゲームにあきたら、ハードいじりでもどう？

# PCIA&読者の改造ハード大公開!!

## これが、ミロはじめ製作の最強スティックだ！

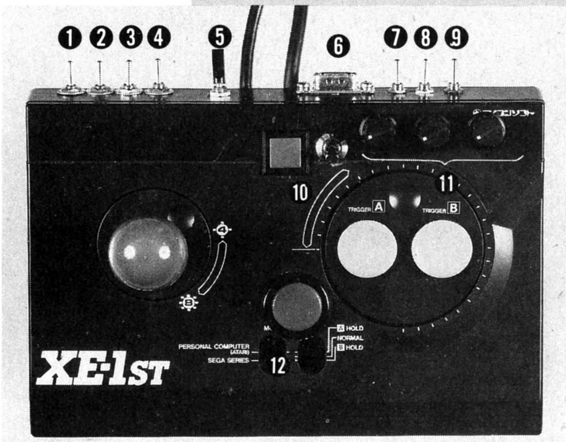
右の写真は、PCIAが誇る超多機能ジョイスティック「ヒットマンⅢ」だ。

最初は「メガドラのスティックがないから自作しようかな……」という思いつきから作り始めたのだが、どうせなら他機種でも使えるように改造しちゃおう！　というわけで「ヒットマンⅢ」の製作は進行した。そして完成したスティックの性能は……PCエンジン・メガドライブ・アタリ仕様のマシン(MSX、X68Kなど）に使用できる。オリジナル連射回路により3系統独立で、秒間8〜30発の可変連射ができる。上下左右とスタート(RUN)、セレクトの連射も可能。上下反転スイッチ付き!が主な仕様である。

改造の元になった、電波新聞社から発売されている「XE-1ST」は、最初から十字キーの4方向・8方向の切り換えが可能だから、あらゆるゲームに対応できる。改造にはうってつけだね。

❶左キー連射スイッチ
❷右キー連射スイッチ
❸下キー連射スイッチ
❹上キー連射スイッチ
❺上下反転スイッチ
❻アタリ規格接続端子
❼A/セレクト連射スイッチ
❽B／Ⅱボタン連射
❾C／Ⅰボタン連射
❿START/連射スイッチ
⓫Ⅰ、Ⅱ、その他連射可変
⓬A/SELECTボタン

⬇ミロが秋葉原中から集めた格安部品を使ったため、総費用は約6,500円。



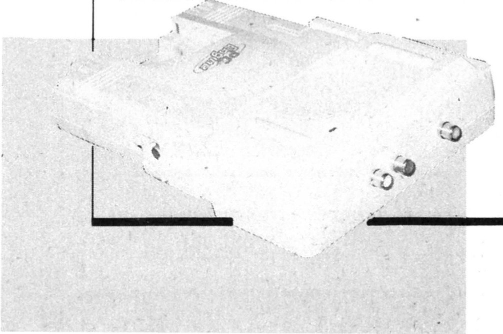

## 読者の中にも改造派のパワーユーザーがいた

「天の声2」の改造記事の掲載には、編集部でも賛否両論あったけど、その後確実に増えたのが読者からの改造自慢の手紙だ。ゲーム情報誌としてはタブーの領域と言われていた"改造"だが、ユーザーにしてみれば自分の手でハードを好きなようにするというのは興味深いはずだよね。




⬆東村山市の塚本哲也君の作品。一見メガドライブのパッドだが、右上のコネクタでわかるようにPCエンジン専用に改造されている。マニアだね。

⬇福岡市の江口政弘君の作品。本誌昨年10月号掲載の「天の声2」AV改造に、本体とマッチした塗装をほどこしたもの。色を塗らなければ気が済まなかったという気持ちがわかる。



今回はその中から2つだけ紹介してみた。とくにメガドライブパッドPC版は、SとRのトグルスイッチの切り換えでA、B、C、STARTと十字キーの上の機能設定が自由にできるというスグレものだ。「天の声2」の方も、仕上げが美しいので載せてみた。色塗りなら、失敗しても大したことないし、キミもチャレンジしてみないか!?

| ボタン機能設定 | | | | 対応ゲーム例 |
|---|---|---|---|---|
| A | B | C | START | |
| SELECT | Ⅱ | Ⅰ | RUN | タイトーチェイスH.Q.（Aでターボ)、イースⅠ・Ⅱ |
| RUN | Ⅱ | Ⅰ | SELECT | サイドアーム、レッドアラート(Aで武器セレクト) |
| Ⅱ | Ⅰ | 十字キーの上 | RUN | ビジランテ、獣王記（Cでジャンプ、Bでキック、Aでパンチ) |
| Ⅰ | Ⅱ | 十字キーの上 | RUN | THE功夫（Cでジャンプ、Bでキック、Aでパンチ) |
| 十字キーの上 | Ⅱ | Ⅰ | RUN | ヴァリスⅡ（Aでアイテム使用)、パックランド |

### 改造はキマると楽しいけど…

自分のマシンなのだから、本来はどんなめちゃくちゃな改造をほどこしてもかまわないはずだ。しかし、下手な改造をすると、接続したテレビがこわれたり、火災のもとになったりするかもしれない。そのときになってメーカーに責任を問おうとしても無理な話だ。改造をした瞬間から責任はユーザーがすべて負うことになる。それをよーくわかった上で禁断の果実を味わってほしいのだ。

メディアミクス インフォメーション
# Mediamix Information

セガ提携
劇場映画作品第1弾



## 超SFロマン
# ウルトラQザ・ムービー 星の伝説

**あの「ウルトラマン」「ウルトラセブン」といったウルトラシリーズの原点、そして日本の特撮の原点と言える「ウルトラQ」が24年ぶり復活！**

「ウルトラ」という言葉を聞くと、キミたちは「ウルトラマン」や「ウルトラセブン」を思いうかべるよね。もともとウルトラシリーズは3部作からなっていて、第1部が「ウルトラQ」、第2部が「ウルトラマン」、第3部が「ウルトラセブン」なんだ。人気ヒーローを生み出したこのウルトラシリーズの原点が「ウルトラQ」。昭和41年にTV放送され、当時の少年少女をブラウン管に釘付けにした人気番組だった。その「Q」が、劇場版「ウルトラQザ・ムービー 星の伝説」（4月14日全国松竹系公開）で復活するぞ！

今回の映画はまったくのオリジナルストーリー。古墳の近くで起こる謎の連続殺人事件からこの物語は始まるのだが、くわしくは見てのお楽しみ。出演者は、柴俊夫、荻野目慶子、風見しんご、高樹澪らが伝説の映画に挑戦する。見どころは何といっても特撮だろう。特に異星人の変身や体長50mほどの古代怪獣・薙羅の映像は見ごたえあるぞ。



➡謎の怪奇事件に巻きこまれる3人（右から風見、柴、荻野目）。



⬅古代神獣・薙羅。体長50m、体重3万1000t。謎の美女（高樹）星野真弓と関係が。

### Present プレゼント ★★★★

映画公開に先がけて読者の皆さんに、チケットを20名、ポスターを10名、特製メガネを10名にプレゼント。ハガキに住所、氏名、希望商品名を書いて㊙PC「ウルトラQ」プレゼント係まで。しめ切りは4月10日（必着のこと）。



⬅映画に登場する、古代遺跡〝遮光器土偶〟の目をかたどった特製メガネ。

## 第6回「天と地と」通信
## 2時間スペシャルドラマ「天と地と・黎明編」

今回は映画「天と地と」（6月23日（土）全国洋画系公開）に先がけて、日本テレビ系で4月20日「天と地と・黎明編」が2時間のスペシャルドラマで放映されることになった。

映画では宿敵・武田信玄との川中島での合戦が核となっているが、このドラマでは、謙信が越後守護代・長尾為景の末子として生まれてから18歳までの成長を描く。

さて、気になる長尾景虎（のちの上杉謙信）には、本格的な時代劇は初めてという、アイドルグループ〝光GENJI〟の大沢樹生。記者発表では、りりしく甲冑姿で登場！ 大勢の取材陣を前にして、「緊張と不安とうれしさでいっぱいです。マンガの『天と地と』を読んだし、とにかく一生懸命ガンバルだけです」と話していた。

出演者は他に、三船敏郎、秋吉久美子、田中健、渡瀬恒彦、といった豪華メンバー。

本格的な時代劇初主演の大沢と、脇で支える三船らの共演が見どころ。そして壮大なスペクタクルを展開させる劇場版とは違った側面から描いていく。（放映時間夜9：02〜10：52）




⬅甲冑姿がなかなかさまになっている大沢クン（写真左から4番め）。



⬅「映画に負けないものを作りたい」と、大沢クン。

### 3月号プレゼント 当選者発表

| | | |
|---|---|---|
| レッドアラート | 秋田県 | 森慎一郎くん |
| | 東京都 | 長谷川裕二くん |
| | 神奈川県 | 伊藤清くん |
| | 愛知県 | 杉浦保くん |
| | 岡山県 | 小山一くん |
| アトミックロボキッド | 青森県 | 林田幸三くん |
| | 東京都 | 松本由記夫くん |
| | 埼玉県 | 藤井知子さん |
| | 長野県 | 大竹浩くん |
| | 大阪府 | 大村真二くん |
| ガイフレーム | 北海道 | 富山雄二くん |
| | 北海道 | 石井傑くん |
| | 兵庫県 | 倉田尚典くん |
| | 山口県 | 川口二郎くん |
| | 福岡県 | 中西文子さん |

郵便はがき

102-□□

おそれいりますが
41円切手を
はってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
マル勝PCエンジン編集部
「新作ソフトプレゼント⑤」係行

| | |
|---|---|
| あなたの希望する商品名は? | |
| 表紙のイラストに対する意見をお聞かせください | 1.好き 2.きらい<br>3.その他( ) |
| あなたはPCエンジンを持っていますか? | 1.持っている 2.持っていない 3.いらない<br>4.買う予定がある( 月頃) ○をつけてください |
| あなたはCDロムを持っていますか? | 1.持っている 2.持っていない 3.いらない<br>4.買う予定がある( 月頃) ○をつけてください |
| あなたは携帯版PCに興味がありますか? | 1.興味がある 2.興味はない 3.価格しだい<br>4.買いたいと思う ○をつけてください |

| | | | |
|---|---|---|---|
| 住所 〒 | | | |
| ☎ ( ) | | 性別 | 男・女 |
| | | 年齢・学年 | 歳 年 |
| 氏名 | | 職業(学校名) | |

●応募方法は19ページを見てね。

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

メイルRPG『トワイライト・ハンター!』参加ハガキ

下の記入欄に必要事項をもれなく記入してください。

| 学年 | クラブ | 趣味 | 性格 | 行動① | 行動② | 行動③ | 血液型 | 暗証番号 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | |

ランキング表に登録された方は、ここに3ケタの登録番号を記入してください。

キャラクターの名まえ(漢字もOK) □□□□□□ (男・女)

キャラクターの星座 □ 座

●学　年:1年・2年・3年(学年の数字を記入)
●クラブ:1.囲碁将棋部 2.音楽部 3.科学部 4.家庭科部 5.茶道部 6.剣道部 7.卓球部 8.テニス部 9.野球部 10.陸上部
●趣　味:1.アイドル 2.オカルト 3.音楽鑑賞 4.株式投資 5.拳法 6.水泳 7.読書 8.バイク 9.パソコン 10.料理
●性　格:1.積極的&論理的 2.積極的&感情的 3.消極的&論理的 4.消極的&感情的
●行動の選択肢や、その他の項目については61ページの記事を参照してください。

| | | | |
|---|---|---|---|
| 氏名 | | ペンネーム | |
| 住所 | 〒 | | |
| 性別 | | 職業(学校名) | |
| 年齢・学年 | | | |

| よかった記事3つの番号に○を、つまらなかった記事1つに×をつけてください。 | | | |
|---|---|---|---|
| 記　事　名 | | 記　事　名 | |
| 表紙 | 1 | デスブリンガー | 15 |
| MARUKATSU電光石火 | 2 | 裏技的達人 | 16 |
| スクープ／ハドソン新作特報 | 3 | 達人道場／スーパーダライアス | 17 |
| NEW SOFT TIMES | 4 | 達人道場／スーパーバレーボール | 18 |
| スーパー大戦略 | 5 | 桃太郎伝説 | 19 |
| ソル・ビアンカ | 6 | PC移植市況月報 | 20 |
| 奇々怪界 | 7 | ソフトヒットチャート | 21 |
| 黄昏狩人 | 8 | 新作お毒味チャート | 22 |
| SFノベルズ／サイバーナイト | 9 | コミック／ヤコペッティの優雅な生活 | 23 |
| 読者ページ／いくいくパラダイス | 10 | MAC | 24 |
| GMおっかけ最前線 | 11 | NEW SOFT TIMES 延長戦 | 25 |
| PCIAハード情報局 | 12 | クレクレタコラ | 26 |
| メディアミックスインフォメーション | 13 | 付録／ザ・ナムコ　1990 | 27 |
| フォーメーションサッカー | 14 | 付録／ウルトラアーケード帝国 | 28 |

●P.122の"TIME Schedule"のなかで、あなたがぜひやってみたいゲームを2つ書いてください。

●あなたは㊕PCエンジンを毎月購読していますか？　また、この雑誌をいつ購入しましたか？
1.毎月購読している　2.ときどき購読している
3.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)
購入日　　月　　日

●あなたが他に読んでいる雑誌名と、そのなかであなたが好きなコーナーまたは企画名をお答えください。

●あなたは㊕PCエンジンの価格について、どう思いますか？
1.内容が良ければ気にしない　2.高いと思う　3.あまり気にならない
4.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

●あなたはNEO-GEOについて、どう思いますか？
1.レンタルしてみたい　2.ハードを購入したい　3.興味はない
4.その他(　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　)

〈キリトリ線〉

〈キリトリ線〉

●応募方法は60ページを見てね。

郵便はがき

102-

おそれいりますが41円切手をはってください。

東京都千代田区九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル
角川書店
㊕PCエンジン編集部
「黄昏狩人⑤」係行

おたよりコーナー

# HOW TO WIN

PART2

㊗PC直伝
攻略法のページ

# FORMATION SOCCER




―――フォーメーションサッカー―――

ヒューマンから、PCエンジン初のサッカーゲームが出るぞ。操作は簡単なクセに奥がとっても深いから、慣れないうちは全然勝てないだろう。そんなキミに贈るハウツーウインだ！

ヒューマン／4月27日発売／¥5,500

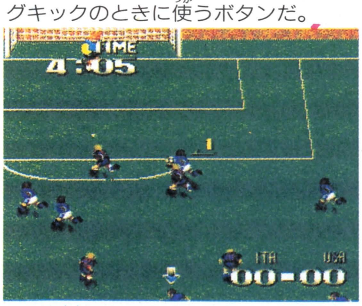
SPG　2M

## ねらったところへボールをけれるようになろう！

### Ⅰボタン、Ⅱボタンを上手に使いこなそう

自分がボールをもっているときに①ボタンを押すと、キャラの向いている方向にボールをけることができる。シュートやロングキックのときに使うボタンだ。

また、Ⅱボタンを押すと、カーソルの表示されている味方にパスすることができる。ランボタンでカーソルを切り替えて、敵が近くにいない味方にパスしよう。



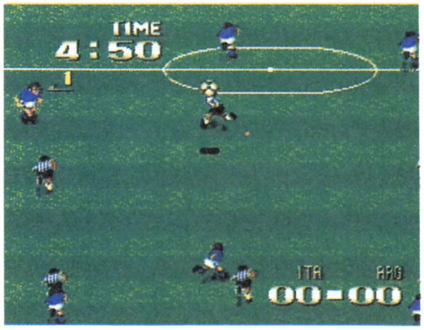

⬆ゴール前までドリブルしてきた。さあ、①ボタンでシュートだ！




⬆敵に囲まれる前に、Ⅱボタンで味方にパスしよう。

### 高いボール、低いボールを使いわけよう

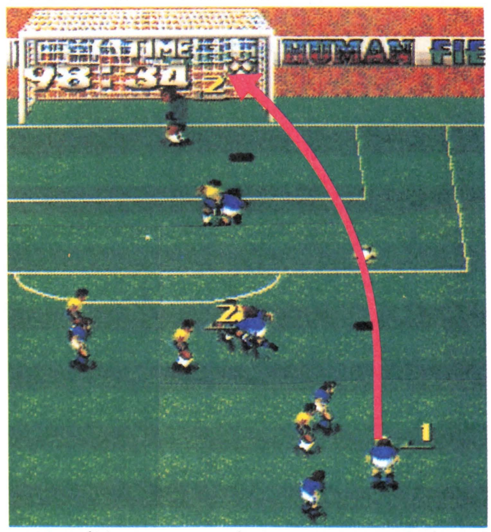
方向キーを押してから①ボタンを押すまでの時間によって、遅くて高いボールと、速くて低いボールをけりわけることができるんだ。敵の頭の上を越したいときは長い間隔で、シュートしたいときは短い間隔でそれぞれのボタンを押そう。ドリブルしたままシュートしたいときは、一瞬方向キーを別の方に入れ、すぐ元にもどして①ボタンを押せば速いシュートがけれるぞ。




⬆パスする方向に敵がいても、高いボールを使えばボールを取られることがないのだ。

### カーブがかけられれば、一人前！

このゲームでは、キックにカーブをかけることができるんだ。「キックする瞬間に方向キーを変更する」のは決して簡単じゃないけれど、何度も練習してぜひともマスターしてほしい。ねらってカーブがかけられるようになると、おもしろいようにシュートが決まるようになるからね！



⬆こんな場所からもゴールを決めることができる。なお、変更する方向キーの角度によって、カーブの曲がり方も変わるぞ。

# これを覚えればこわいものなし！　実践テクニック集

## セットプレイを有効にいかせ！

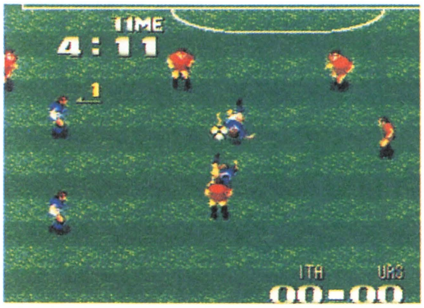
スローイン、コーナーキックといったセットプレイでは、確実に味方にボールを渡したい。でも、コーナーキックはともかく、スローインのときにいいポジションに味方がいないこともある。そんなときは、①ボタンで思いっきり前方に投げてしまうのもテだ。




⬆コーナーキックでカーブをかければ、直接ゴールをねらうこともできるんだ。何度も練習しておこう。

## 空中戦に勝ち残るには？

このゲームでは、実際のサッカーに比べてボールが空中に飛んでいる割合が多い。それだけに、飛んでいるボールに敵よりも早くさわる（キックする）必要があるんだ。地面にうつっているボールの影を参考に、すみやかに落下地点へと移動しよう。




⬆コンピュータ側は必ず落下地点で待っているので、それよりもちょっと前にいればボールを奪えるぞ。

## PK戦での㊙テクニック

PK戦では、ふつう①ボタンを一度だけ押してシュートするよね？　でも、キックする瞬間にもう一度①ボタンを押すと、速いシュートを放つことができるんだ。足とボールとの間隔が短ければ短いほどスピードが増すので、しっかりと覚えておこう！




⬆キーパーが取ったように見えるけど、実はボールはゴールの中にある。ボールの方が速かったってワケ。

# 全16カ国のチーム別戦力分析だぞ！

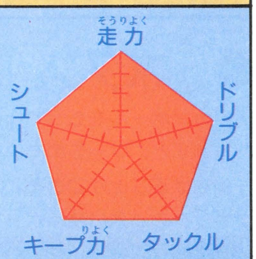
個性的な16カ国ものチームが登場する『フォーメーションサッカー』。ここでは各チームの戦力を一目でわかるようにまとめてみたぞ。具体的にいうと、5つの項目（内容は右の通り）についてチーム別の平均値を出し、それを5段階評価にしたってワケ。5角形が大きいほど強いチームなのだ！

走力：走るスピード。
ドリブル：ドリブルしながらのスピード。
タックル：コンピュータが操作しているとき、スライディングタックルをしてくる割合。
キープ力：タックルに対してのキープ力。
シュート：キック力（ボールのスピード）。

## イタリア

### これ以上望めない最強のチーム

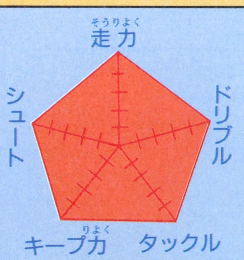
パーフェクトな強さを誇る、優勝候補ナンバー1。メンバー全員が文句なく強いので、初心者はこのチームで練習するといいだろう。




## ブラジル

### バランスのとれた実力派チーム

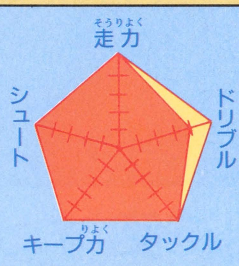
イタリアと比べるとやや劣るものの、十分に優勝がねらえるだけの戦力を持っている。個人技のうまさではイタリア以上かも？




## オランダ

### ドリブル以外は超一流のチーム

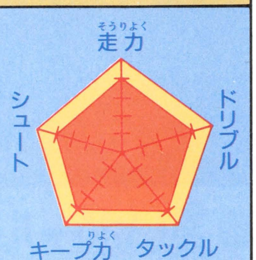
戦力的には上位2チームとほとんど変わらない。唯一のウィークポイントはドリブルだが、プレイヤーのテクで十分カバーできるぞ。




## ソ連

### 隠れた実力者、レッドブル軍団

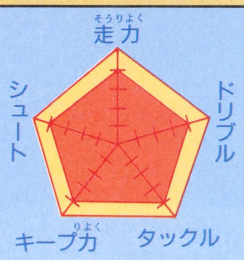
いまひとつ有名ではないものの、かなりの実力を持っているチームだ。中でもキーパーのキック力は、世界でも1、2を争うほど。




## アルゼンチン

### 良くも悪くもワンマンチーム

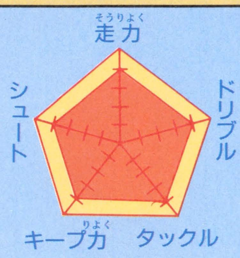
全チームで一番の実力を持つスーパースター（マラドーナ!?）がチームを引っ張っている。だが他のメンバーはイマイチ頼りない。




## 西ドイツ

### 「皇帝」率いるかつての強豪国

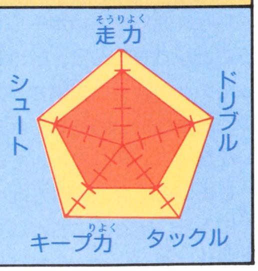
特に「これ！」といったものはないが、往年の名プレイヤーが率いているだけに、何をやらせてもソツがないチームになっている。




## デンマーク

### 攻撃時の爆発力は脅威のまとだ

走力やキック力は、一流国と比べても決してひけをとらない。課題はスライディングタックルのテクニックと、その防御だ。



## 守りのカナメ、ゴールキーパー！

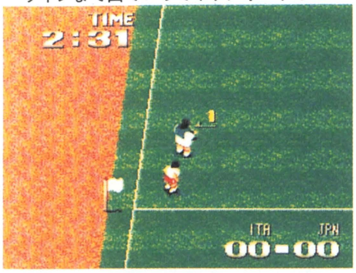
キーパーを操作するには「オート」と「マニュアル」の２種類がある。ここでは、それぞれの特徴について紹介しておこう。

「オート」の長所は、操作が簡単なこと。攻撃だけに専念できるから、初心者は「オート」にしよう。しかしその反面、守備範囲が狭いという欠点もある。シュートはすべてキャッチしようとするので、至近距離のボールは完ペキに処理するが、遠くのボールには届かないんだ。

一方「マニュアル」は、より複雑な動作をさせることができるという長所がある。ただ、ゴール前の攻防では誰を操作するかがわかりにくいので、上級者向けだね。

そうそう、キーパーが攻撃に参加することもできるぞ（写真参照）。

⬇敵の攻撃を避けることができれば、センターラインまで出ていってキック！ すると…







⬆センタリングになっちゃうのだ！ ナナメ方向へのキックが一番飛ぶのを利用した技だ。

## ☆目指せヒューマンカップ優勝!!

### 攻略メモ

無理なドリブルはしない（危ないと思ったら、すぐ味方にパスをする）／無理にスライディングタックルにいかない（敵の前に１人おいておけば、勝手にボールを取ってくれることが多い）／ゴールキックは一度キーパーにもどす／トラップしている敵の前を通れば、ボールを奪うことも可能（スライディングしなくてもOK）／シュートは45度の角度からカーブをかけて！ 以上、攻略ポイントでした☆

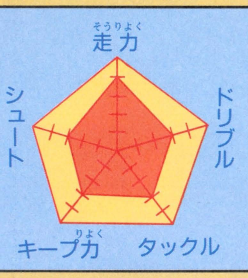
（ウォルフ中村）




### イングランド

**機動力をいかしたプレイが魅力**

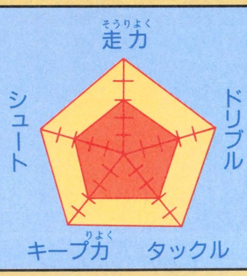
足の速さを武器に、走り回ってチャンスをつかもうとするチームだ。相手を自分のペースに引きこめれば、優勝も夢ではないだろう。




### スペイン

**これといって特徴がないチーム**

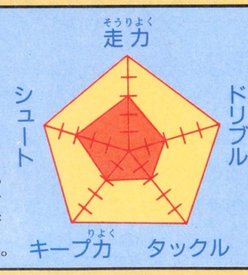
すべての面において平均的なチーム。何をやらせてもそこそこのプレイをするが、その反面「これが持ち味」というものがない。




### フランス

**リーダーが活躍しないと苦しい**

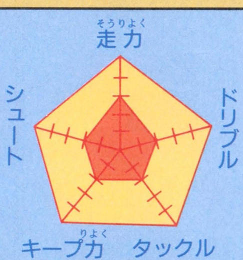
アルゼンチン同様、ひとりの天才プレイヤーがチームを引っ張っている。だが他の選手の実力が低いので、苦戦を強いられるだろう。




### ウルグアイ

**守備力には定評のあるチームだ**

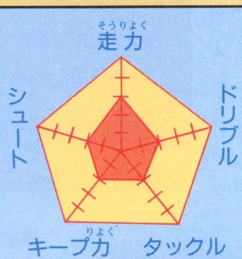
守りに関しては安心していられるが、攻撃力がイマイチ。いっそのこと守りに徹し、PK戦に持ちこむ作戦が効果的かもしれない。




### ポーランド

**攻撃的なプレイが魅力のチーム**

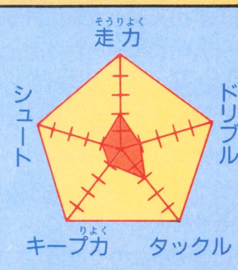
守りに不安はあるものの、攻撃を重視した「得点を取りにいく」プレイが魅力のチーム。スピードをいかしてガンガン攻めよう。




### ユーゴスラビア

**粘りのプレイを実践するチーム**

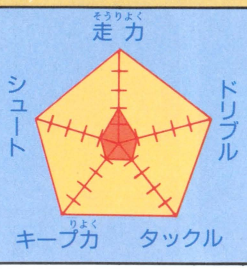
スピードはないものの、根性で相手にくらいついていくプレイが魅力。「あきらめる」という言葉とは無縁のチームだ。




### アメリカ

**粗削りなところが魅力のチーム**

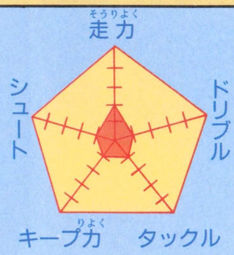
ガムシャラなプレイは評価できるが、テクニックがないため、なかなか結果に結びつかない。これからのチームといえるだろう。




### メキシコ

**実力は低いけれど闘志でカバー**

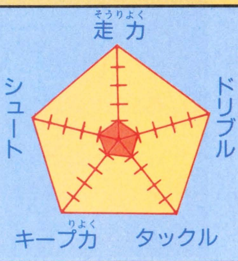
全体的に小粒な印象はぬぐえない。しかし、格上の相手にも臆することなく向かっていく姿勢は高く評価されるだろう。




### 日本

**あすなろの精神で勝利を目指す**

すべての項目が16チーム中で最下位という弱小チーム。敵の攻撃に耐えながら、カウンターのチャンスを待つしかないだろう。



序盤のポイント＆マップを大公開！

# DEATH BRINGER

## デスブリンガー

話題急騰中のスキル制RPG『デスブリンガー』。今回はゲームの初め、2人めの仲間と出会う“エルフの集落”までを、マップごと紹介しちゃおう！ マッピングの苦手な人には、こいつはバイブルだぞ!!




日本テレネット／4月下旬発売／¥7,200 RPG

## 果てしない旅と冒険が、ソロンの村から始まる…

### ソロンの村

冒険の始まりはこのソロンの村だ。情報収集はもちろんのこと、武器・防具の装備も万全にしておこう。特に、武器・防具を使い過ぎると攻撃力が下がり、敵キャラにダメージを与えられなくなるので要注意。予備のものを持っているのがベストだ。

また、この村には仲間になってくれる宣教師の女の子・シティアがいるぞ。さっそく、村中央の大通りを北に行ったところにある、パメムート寺院に行くのだ。牧師さんを二度冒険に誘えば、自分の代わりにと、シティアを紹介してくれる。彼女は回復系の魔法が使えるので、力強い仲間といえるだろう。

そうして、いよいよ外の森へ冒険だ。村の長老や村人たちの話では、森には悪いオークがいるそうなので退治しにいこう。

### 長老の家



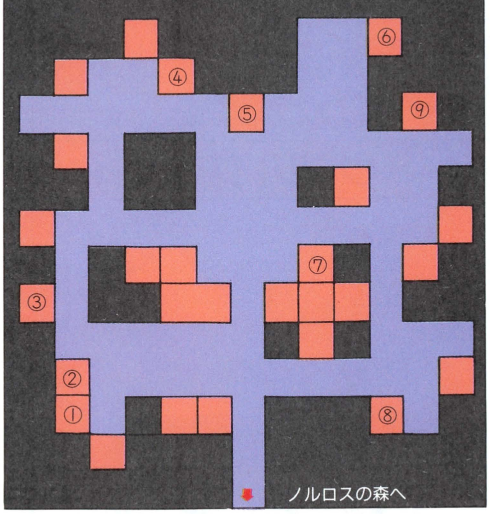

⬅オークの情報などをくれる。鍛冶屋に会ったあとだと彼の孫娘が盾をくれる。




### 冒険者アレックスの部屋

➡主人公の家の隣に住む男。仲間になってくれそうなのだが…。

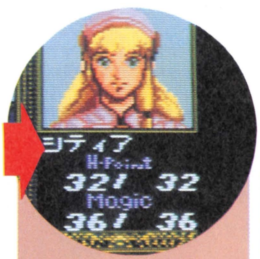
①主人公の部屋
②冒険者アレックスの部屋
③クズマの家
④狩人ベゼルの家
⑤パメムート寺院
⑥長老の家の裏口（孫娘ミレナがいる）
⑦ヘルドンの鍛冶屋
⑧「ローガンベリー亭」酒場
⑨長老の家




### パメムート寺院




➡主に体力回復をしてくれるところ。冒険に二度誘えば……。




⬆名はシティア。回復系の魔法を使う、たのもしい味方なのだ。

⬇魔法を教えてくれる。1人の修得できる魔法には限りがある。よく考えて覚えさせよう。




### クズマの家

### ヘルドンの鍛冶屋




⬅武器・防具の売買や、修理をしてくれる。たいまつなどの道具もおいている。

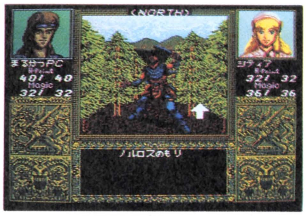
 

# 武器よし！ 防具よし！ 体力よし!! ではオーク退治に出発だ！

## ノルロスの森

ソロンの村を出ると、そこはノルロスの森だ。ここからザコキャラが出現するぞ。中でも、オークの王を倒す前にやっつけておきたいのはタートル・ドラゴン。こいつは森の、ある場所に1匹しかいないキャラなのだ。なかなか手強いヤツだが、倒すと1000Gもの大金がもらえる。装備を強化したり、武器・防具の修理をしたりで、うれしいボーナスになるのだ。

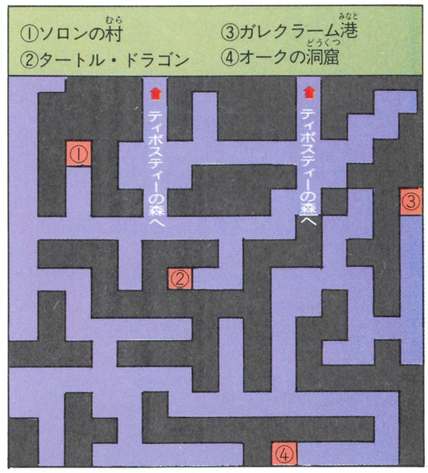
ところで、ザコキャラはこのほかに数種類いるが、出現率はそう高くない。けれど休息をとっていると、ひんぱんに現れ襲ってくるので気をつけよう。




⬅道ばたに立ち、主人公たちが来るのを待つザコ。




➡ボスキャラ並みの強さを持つ、タートル・ドラゴン。

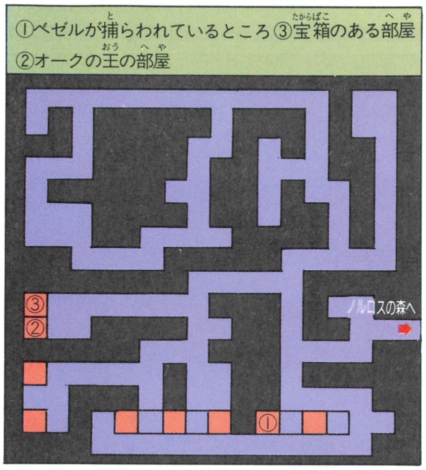


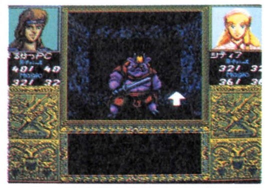

## オークの洞窟

ノルロスの森の南東にあるこの洞窟。中は暗いうえに、オークのザコがひんぱんに出現するので注意しよう。

ここには倒すべき敵のボス、オークの王がいる。そのほかに5匹のザコがオークの王を守るようにしていっしょにいるのだ。オークの王だけを狙って戦う、というのも作戦の1つだが、たとえ倒せたとしてもそのまま逃げてはダメ。ザコを残していたら攻略したことにはならないのだ。囲まれないようにして1匹ずつ確実に倒し、全滅させよう。

また、オークの王がいる部屋の隣には、宝箱のある部屋がある。宝箱には大金が入っているので、ぜひ取るようにしよう。ソロンの村人、ベゼルもこの洞窟のどこかに捕らわれているぞ。



⬅収穫時期になるとソロンの村を襲うオークの王。




⬇これが宝物。中には700Gの大金が入っている。

# 無事オークの王を倒した！…が、その時ソロンは襲われていた

## ソロンの村

オークの王を倒すと、アニメシーンが入る。これは、邪悪な魔法使いのマハーヴィーラが、禁断の教典“デスブリンガー”を手に入れる様子が描かれている。きっとこれは、主人公のこれからの冒険の目的と広大さを暗示しているのだ。

そのあと、主人公たちはソロンの村の前にいる。村の中に入ってみると、そこには家が破壊しつくされ無残な残骸ばかりが残っていた。生存者はいないように見えるけれど、よく探せば長老やクズマなど、何人かが残っているぞ。彼らからくわしく事情を聞き出そう。すると彼らの話によれば、ディガの騎士と名のる一団が村を襲ったらしいのだ。騎士の隊長はパメムート寺院のあった場所にいる。こいつを倒して、村を救い出そう。

ただし、この隊長はかなり強いので注意。これまでの装備では、とうてい勝つことは難しく、死にに行くようなもの。そこで、ノルロスの森にあるガレクラーム港に行って新しい技能を修得し、それぞれのキャラに合った強力な武器・防具を入手しよう。

ディガの騎士隊長





⬅封じられた禁断の魔法教典“デスブリンガー”。

⬇それを入手しようとする、マハーヴィーラ。

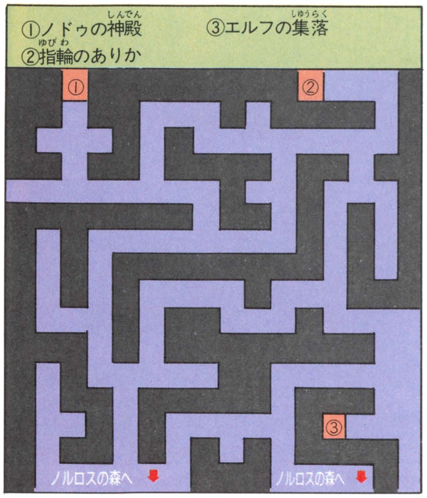


⬆これが襲われた村。酒場や鍛冶屋、寺院までが破壊されてしまった。




⬅村を襲ったディガの騎士隊長。こいつが強いのはもちろん、守っているザコもかなり強力なのだ。

# もう1人の仲間を求め、また新たな旅へ…




## テイボスティの森

この森は、ノルロスの森と違ってザコがひんぱんに現れる。強力にはなっているが、ゴールドをたくさん持っているので、大金かせぎにジャンジャン倒そう。辺りにいなくても、休息すれば向こうから現れてくるぞ。

また、森にはいくつか行くところがあるけれど、最初に行くのは"エルフの集落"だ。ここは、人間の監視を神様に命じられたという、エルフ族がいるのだ。そのあと"指輪のありか"へ行くのだが、昼間は行ってもムダ。夜にならないと、目的のウィンドリングは入手できないので注意しよう。







## エルフの集落

この集落はティボスティーの森の南東にある。ここにはエルフ族の勇者・ラーラアルカスがいて、主人公の2人めの仲間になってくれるぞ。だが、その前に族長に会って話をしないとラーラアルカスを紹介してくれない。族長を冒険に誘ってみよう。

集落にはほかに、鍛冶屋や寺院、魔法使いの家などもあるから、これからの旅の準備を整えるようにしよう。これまでの冒険をセーブする宿屋もあるのだ。ガレクラーム港にも宿屋があったけど、そこより割高。ここの宿屋は体力回復より、セーブを目的に泊まるようにしよう。

また、寺院では神父さんから"蘇生の呪文"を教えてもらえるが、これは入力した主人公の名前しだいで、使えるようになるのだ。



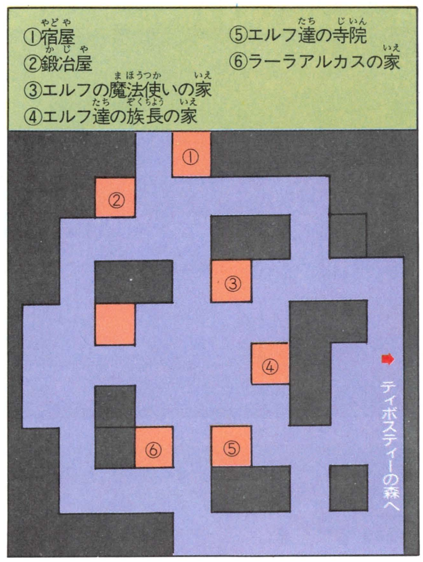




←ラーラアルカス。攻撃系魔法が得意。



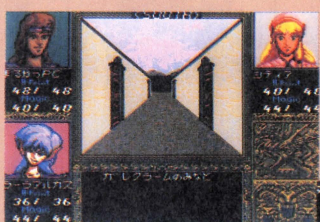

←"蘇生の呪文"が使えなくても、ゲーム上の問題はない。




## ここから先の冒険はどうなる!?

エルフたちの族長の話では、彼らが秘密にしてきたノドゥの神殿に何かあるらしい。さっそく行ってみよう。この神殿の中には、重要な話をする精霊がいる。そのほか"ガレイクの迷宮"で必要になる指輪もどこかで拾えるのだ。

そのあと、これまでに何度か訪れたことのある、ガレクラーム港に行こう。ここには、3人めの仲間になるはずのスメロギがいる。ただし、彼を仲間にするには"ガイレクの迷宮"にいるボスキャラを倒さないとダメなのだ。迷宮へは港の巨大な石碑から入れるぞ。



⬇名はスメロギ。戦闘力がかなり高いので、仲間にすれば心強い。

←ガレクラーム港から船が出れば、次の冒険の舞台は新大陸だ！




## 攻略メモ

### 体力回復は"つかれをいやす"

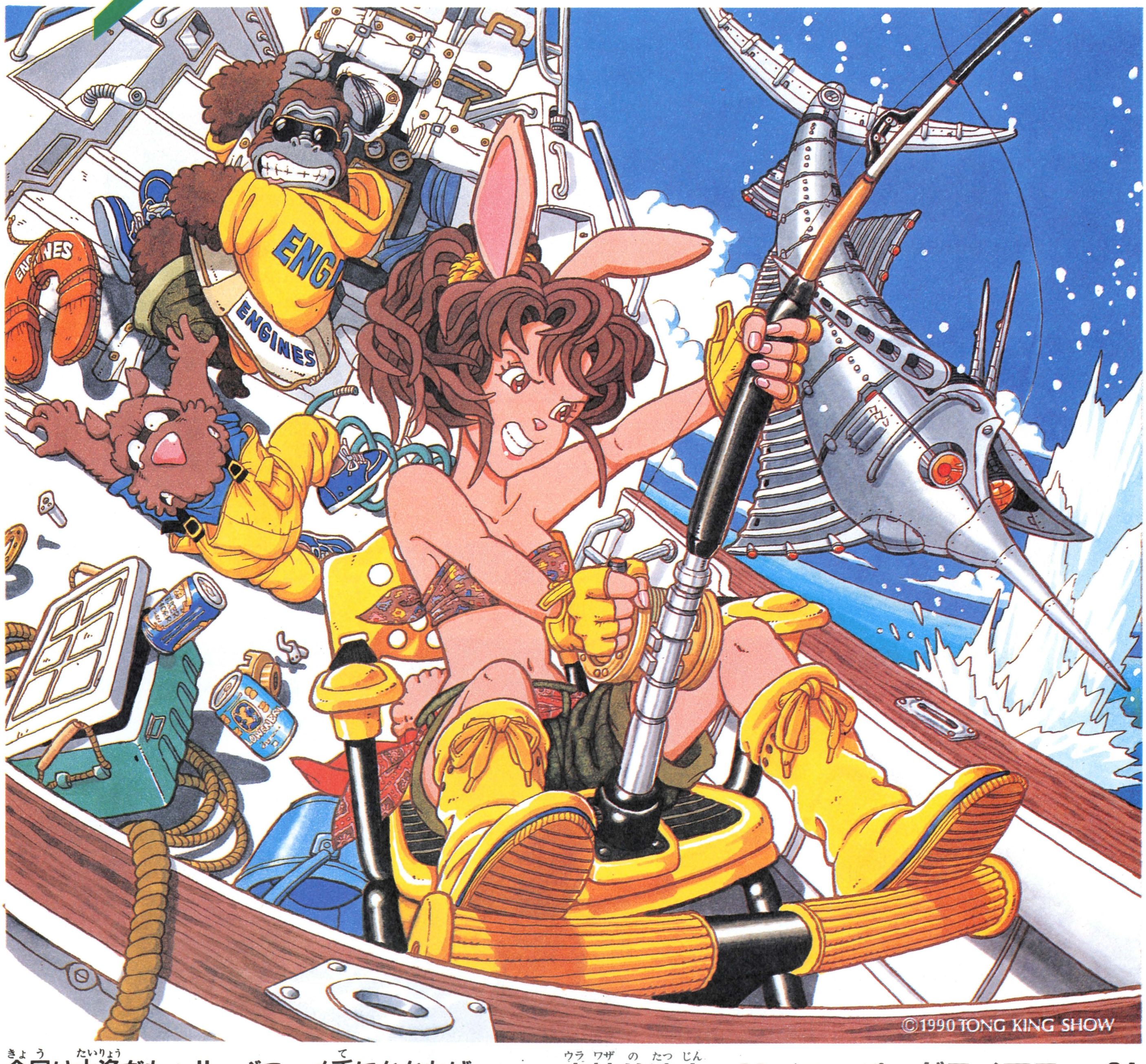
なんといっても大変なのは、ソロンの村を破壊したディガの騎士隊長を倒すことだ。本文中にも書いてるけど、オークの王とは比べものにならないほど強いので、覚悟したほうがいいぞ。こいつを倒す時に助かるのが、ガレクラーム港。宿屋でセーブできるのがうれしいのだ。

そのほかに注意したいのは、シティアの唱える"きずをいやす"の魔法だ。これは体力回復の魔法ではないので、まちがえないように。体力回復は"つかれをいやす"の魔法だ。これで約9ポイントのHPが回復できる。（珍獣アズマー）

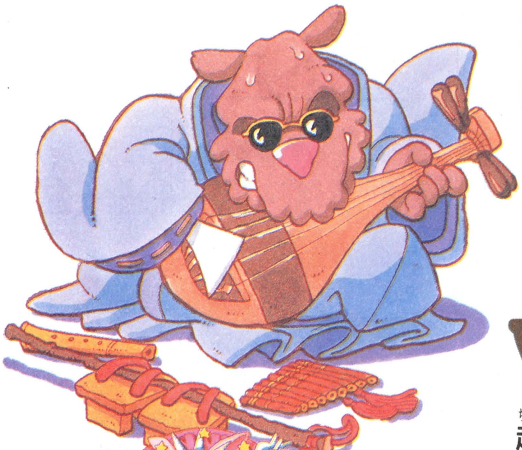
これさえ読めばキミも必ずなれる

# ゲームの達人

THE MASTER OF PC-ENGINE GAME




今日は大漁だわぁ!! バニィの手にかかれば、キーンバイオネットだってカルイ、カルイ♥



新作裏技が所狭しとせい揃い!!

# 裏技的

超目玉は『源平』の面セレと『サイバーコア』のパスワード技。

## 源平討魔伝

©(株)ナムコ

### とっても便利な“ありがたやモード”発見！

東京都　悪七兵衛くん

アーケード版よりムズいと言われているPC版『源平』に、“ありがたやモード”が見つかったぞ。難易度設定に面セレ、サウンドテストもできるこのモードは、まだクリアしていない人にはまさにありがたやだね。




⬆タイトルでランを押し「ありがたや」の声のあとにコマンドを入力。

上、右、下、左、Ⅰ、Ⅱの順に押す。

これが、ありがたやモードだ！

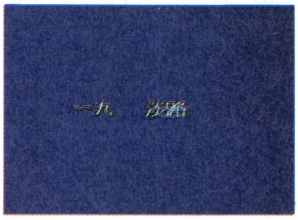



⬆難易度は、ノーマル＝くなん、ハード＝いばら、イージー＝あんい、となっている。命はロウソクの数。4～7本まで設定できるぞ。

くにえらびで好きな面から……



⬆くにえらびをありにしてからゲームスタートすると、



⬆面セレ画面が出るぞ。淡路から始めると楽だよ。

## パラノイア

©ナグザット

### サウンドテストと裏面があったのだ！

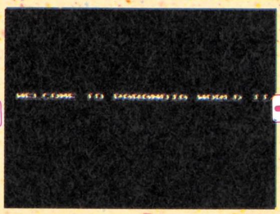
神奈川県　泉茂千代子さん／神奈川県　プラム1号くん

オニのような難易度を誇る異次元シューティング『パラノイア』がさらにムズかしくなった悪魔級難易度の裏面と、いつでも聞きたい曲が聞けるサウンドテストが発見されたぞ。どちらもタイトルでコマンドすればOK。




⬆ボンヨヨヨ～ンってな感じのタイトル。ここでそれぞれコマンドを入力。

上、Ⅰ、Ⅱ、セレクトを押しながらラン。




⬆ウェルカムトゥパラノイアワールドII！　混沌の戦いが今、始まる！

これが『裏パラノイア』だ！



⬆1面のスタート地点でこの過激さ！　キミはクリアできるかな？

Ⅰ、Ⅱ、セレクトを押しながらラン。

サウンドテストだよ




⬆表示はないけど、セレクトとⅠでSEも聞けるよ。



おこぼれ技　スーパーバレーボール　点が入ったときや、1セット終わったときなどに音楽が流れる。そのときにランを押してポーズをかけてすぐ解除すると、音楽が消えてしまうんだ。そのあとの笛の音が響くとき、なんともいえないむなしさがキミを襲うぞ。

今月も手ごたえアリ!!

# 達人

どれをとっても必ずキミの強い味方になるぞ!!

## マークの見方

| | | | |
|---|---|---|---|
| ダイヤモンドラビット賞 | 3000MAC 5000円 | ブロンズラビット賞 | 1500MAC 2000円 |
| ゴールドラビット賞 | 2500MAC 4000円 | セラミックラビット賞 | 1000MAC 1000円 |
| シルバーラビット賞 | 2000MAC 3000円 | おこぼれ技 も、ひとつで賞 | 500MAC 500円 |



## サイバーコア

### 突然変異!? 究極のサイバーコア誕生!

長崎県 神田狼くん

進化すると強くなる、強くなるけど大きくなる。大きくなると敵に当たりやすくなる……。ムズかしいところだね。だけど、コンパクトな(?)ボディのサイバーコア型態で究極の攻撃力を持つ、"究極サイバー"ならもう安心!右の表の順に変形アイテムを取ったあと、数発のダメージを受ければ究極サイバーの誕生。すべての型態の長所を兼ね備えたスゴイ奴だ。

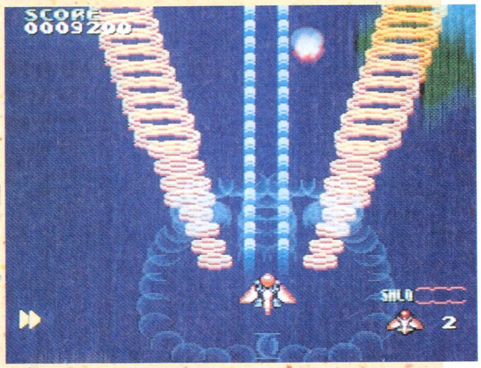
究極サイバーへの道!



⬆究極サイバーになるためには、特定の変形を行わなければならない!

マンティス・緑
↓
マンティス・緑
↓
ホーネット・黄
↓
スウォローティル・赤
↓
4、5発ダメージを受ける。

この攻撃力はハンパじゃないぜ!



⬆無敵の強さを誇る"究極サイバー"も変形アイテムを取ったりダメージを受けるとパワーダウンしてしまうぞ。

### メニュー豊富な隠しパスワード

愛知県 鈴木拓くん

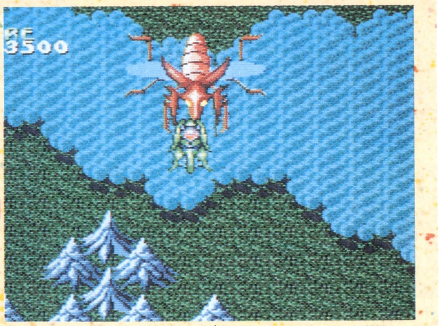
"究極サイバー"もスゴイけど、こっちの技もスゴイぞッ! タイトルでコマンドを入力すると、パスワード入力欄が出る。そこに下の表のパスワードを入力すると面セレクトやサウンドテスト、無敵などいろんなことができるんだ。

方向キーの左を押しながらセレクトを押す。

無敵




⬆パスワードは方向キーで入力。①ボタンを押せばスタートだ。



⬆うおおおおーッ無敵は素敵〜ッ! しかし無敵にも欠点はあった。究極サイバーになれないのだ。ナハ。

| パスワード | 機能 | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| YANDI | イージーモード | MAI | ステージ1 | SARA | エンディング |
| HIGEPIN | ハードモード | EMI | ステージ2 | EIKOCHAN | 画面モード256 |
| SCSI | サウンドテスト | YUUMI | ステージ3 | MAKIRIN | 画面モード304 |
| MIKARIN | 無敵モード | PERSIA | ステージ4 | AMI | SWT 4スタート |
| OTOON | サウンドON | YU | ステージ5 | RIE | BTL 4スタート |
| OTOOF | サウンドOFF | MAMI | ステージ6 | NAOMI | MNT 4スタート |
| IRO | カラーバー表示 | MIHO | ステージ7 | MIDORI | HOR 4スタート |
| | | LALAMOTO | ステージ8 | | |

おこぼれ技 **ブレイクイン** どんなモードでもいいから4人用を選ぼう。そして名前を入力するときに何も入れずにENDを選ぶ。すると、プレイヤーの着ているベストの色が名前になるぞ。1Pはブラウン、2Pはグリーン、となるんだ。なかなかオシャレでしょ。

# イースI・II

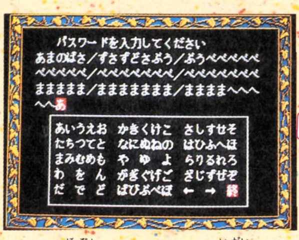
## ノーアイテム&イベント、なのに最強!?

愛知県 山田啓介くん

すでにクリアしてしまった人にこのパスワードをオススメしたい！ＥＸＰ99999のアドルが登場するけど、装備はゼロ、しかもノーイベント！　つまりストーリーだけを楽しむことができるんだ。



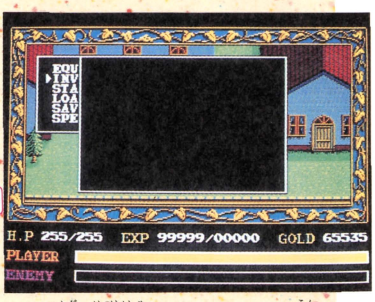

⬅少し長めのパスワード。間違えずに入力すれば、最強のアドルくんの登場だ！




⬆データ保存がバックアップ以外にパスワードででもできるのはうれしいね。

### これがパスワードだ

あまのばさ　ずさずどさぶう　ぶうべべべべべ
べべべべべ　べべべべべべべ　べべべべべべべ
ままままま　まままままままま　まままままへへへ
へへあ




⬆この技の発見者・山田くんいわく「根性で犬を約10万匹倒しました」(笑)。



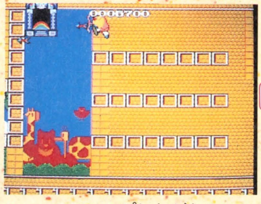
# ニュージーランドストーリー

## 1－1でワープ扉を発見！　どこへ行く？

千葉県 Dr.クラリースさん

かわいいティキが大活躍する『ニュージーランド』だけど、キャラのかわいらしさとはウラハラに、難易度は高め。それでも"先の面へ進みたい！"人にこの技を紹介しよう。1－1の終りのあたりでブーメランを投げるヤツがいる。このフロアの最上階の左はしでジャンピングショットするとワープ扉が出てくるゾ。

### ジャンプして連射！




⬆ここでジャンプしながらショットを連射するとワープ扉が出現！

### 扉の向こうは1－4



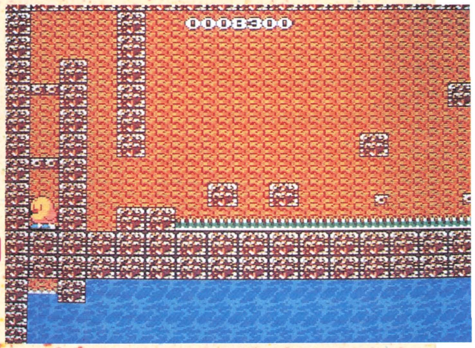

⬆いつもと違う裏1－4へ突入だ。冷凍クジラが待っているぞ！

### しかしここにも扉が



⬆1－4最上階にはボス・クジラが。しかし、ここを撃てば！

### おおッと、今度は2－4だ！




⬆なんと！　ワープにワープをかさねて、2－4まで来てしまった！　ここから先はかなりキビしいゾ！



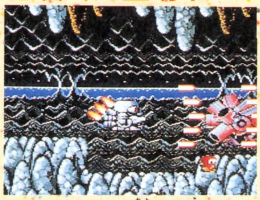
# アトミックロボキッド

## 忍者くんを利用してコンティニュー増殖！

福岡県 Mr.スライムくん

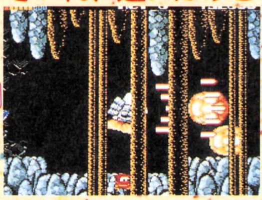
ACT6で登場する1UPキャラ"忍者くん"は、もう知ってるよね。実は、この忍者くんを取らないで面クリアの出口までつれていくと、忍者くんが出口に入ってチャイムが鳴り、コンティニューが3回増えるんだ。ここまでノーコンティニューで来ればコンティニュー回数は6回！　これは1UPよりオイシイぞ。

### 忍者くん登場！



⬆ACT6のこの辺りで撃ちまくると、忍者くんが出てくるぞ。

### そ〜れ、追いかけろ



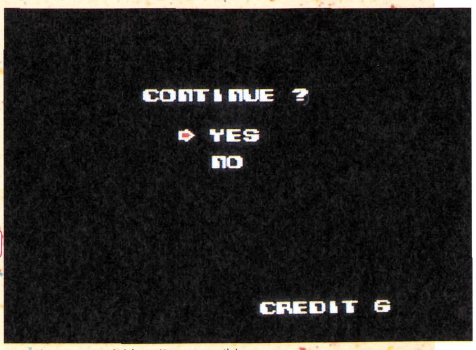
⬆ここで1UPをガマンすれば、きっといいことがあるぞ。

### そして出口へ！



⬆忍者くんをひたすら追いかけ出口まで！　おつかれさまでした。

### もしかして忍者くんの恩返し？




⬆忍者くんを出口に逃がして面クリア。ゲームオーバーになれば、コンティニューが3回増えているぞ！



**おこぼれ技**　イースI・II　『II』に出てくる、サルモン神殿の中央を仕切るボスキャラ・ドルーガー。まともに戦うとけっこうツライが、ボスの部屋に入ったらそのまま、ドルーガーの真っ正面で動かないでファイアーを連射！　すると、あっという間に倒せるぞ。

## タイトーチェイスH.Q.

©TAITO CORP.

SILVER

# ナゾのモールス信号発見！

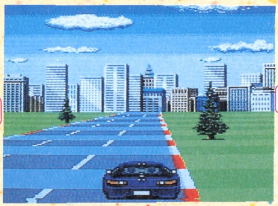
青森県 くんくんくん

ゲームスタート後、どこでもいいからポーズをかける。そして待つこと約12分、いきなりTVのスピーカーから「ピーピピピッピッピーッ！」と、ナゾのモールス信号が！　ナンシーからの連絡？　それとも……？



⬆ゲームスタート直後でもかまわない。とにかくポーズをかけよう。

待て。ひたすら待て



⬆ポーズをかけたらあとはひたすら待つのみ。12分間が長く感じる…。




⬆いきなりのモールス信号！　夜、暗い所でこれを聞くとなぜかコワかったりする。

## 虎への道

©CAPCOM ビクター音産

DIAMOND

# デバッグモードで楽勝！　無敵もあるぞ

兵庫県 古賀憲二くん

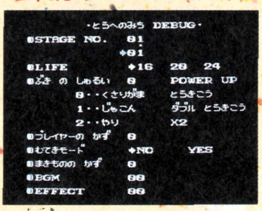
タイトル画面で２Ｐ側のパッドの方向キーの上と①、Ⅱボタンを同時に押すとデバッグモード画面が出るぞ。面セレクト、残機数、ライフ量設定、武器選択などなどなんでもアリ！　無敵もできちゃうすごいモードなのだぁ！

タイトルでコマンド！



⬆２Ｐパッドの上、①、Ⅱを同時に押す。成功しないときは何度も入力。

これがデバッグモード



⬆無敵のほかにもサウンドテストもできちゃうのだ。う、うれしすぎる！



⬆無敵、ライフMAX、残機９、巻物×４、気巧の最強リーウォン登場！　双頭虎強すぎるゼェ〜。

## スーパーバレーボール

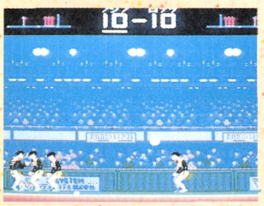
©1990 VIDEO SYSTEM

BRONZE

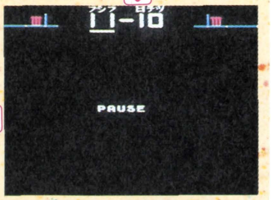
# この技を使えば確実に得点できるが…

埼玉県 清水稔一くん

初めに断っておくけど、この技は友達をなくす危険性大の技だからね。２人用でキミは１Ｐ、友人は２Ｐでスタート。友人がレシーブしそうになったらキミはポーズをかける。突然の暗黒画面に驚く友人のスキをついてポーズ解除。ほら得点できた。



⬆さあ２Ｐ側がレシーブしようと構えたところでポーズ！




⬆真っ暗なポーズ画面。２Ｐのスキをついて解除すればボールを見失いレシーブできないってワケ。



## これがプロ野球'89

©インテック

CERAMIC

# なんと中日のステータスが最低に？

静岡県 松本吉延くん

燃〜えよドラゴンズ〜♪てなもんで、中日ドラゴンズの選手の打力、守備力などがオール１になってしまうという、とんでもないパスワードが見つかった！　しかし、このパスワードを使って優勝してこそ、真の中日ファンと言えるんじゃないかな。

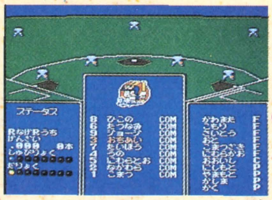


⬅球団、選手名が実名というのはうれしいね。



➡で、ペナントモードのパスワードを選択。

「あいあいあいあいあいあいあい……」と、最後まで入力する。



⬆ステータスがみんな１。これで優勝させるのは、まさに至難の技！

**おこぼれ技**　アトミックロボキッド　アトミックミサイルを装備して、ロボキッドが接している方向へ方向キーを入れつつ、アトミックミサイルを連射しながら移動すればほとんど無敵！　敵の弾が雨のように降り注ぐ面でもこの技を使えば簡単だぞ！

麻雀ウォーズ

# 名無しは"ももよ"でひたすら前進!?

新潟県 土田政行くん

まず"RPG"を選んでゲームスタート。主人公の名を入力するときに、なにも名前を付けずに始めよう。そして、"ぎじゅつ"のコマンドを使うと、なぜか画面に"ももよ"という字が出てくるんだ。それだけなら別にたいしたことないんだけど、"ももよ"の字が障害物の判定をなくしてしまうのだ！

## 名前は入力しない



⬆私は主人公である。名前はない。しかしぃ、私の技術は世界一ィ！

## "ももよ"とはなんぞや



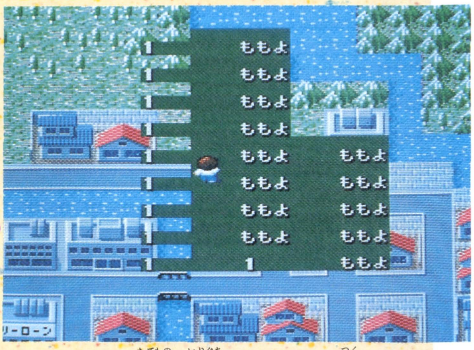
⬆そう、私のスペシャリティは画面に"ももよ"の文字を出すこと。

## どこでも行ける？



⬆さらにッ"ももよ"は海や建物の判定を無にすることができるッ！

## ももよももよももよももよ……



⬆が、しかしッ、建物の入口に"ももよ"を作ってはダメだッ！ 入れなくなってしまうゾ。要注意だ！

虎への道

# 3－1・大瀑布で残機稼ぎができるよん

千葉県 ドラクマくん

ステージ3－1で岩と丸太を利用して画面の左上に行くと1UPがあるよね。これを取ったら今度は右下へ行こう。(プワ～ッとふくらむ風船野郎に気をつけてね)。するとここにも1UPが！ 3－1で計2UPするだけど、2UPしたらすみやかに自爆。再び2UPして自爆、をくり返せば残機が稼げるってワケ！

## この技を利用すれば、残機を最大9機まで増やせるぞ！



⬆まずは画面左上で1UP。この面はパターン化させないとツライ。



⬆次に画面右下で1UP・これで2UPしたわけだけど……。



⬆2UPしたら滝に向かって死のダイビング！ 御愁傷様でした。



⬆再び3－1スタート地点。2人増やして1人やられ、再び2人増やす。永久パターンですねェ。



F1トリプルバトル

# F1トリプルパスワード！

東京都 世界終了くん

『トリプルバトル』のパスワード技が発見されたぞ。それぞれのパスワードを入力することによって、サウンドテストと2種類のエンディングをいきなり見ることができるんだ。





⬅このように4行めまで空白にしてからパスワードを入力。

### ●サウンドテスト

TEST A

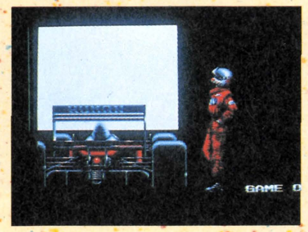




⬆このパスワードを入力すれば、ナイスなサウンドテストが楽しめるのだ。

### ●エンディング①

ONOZAKI
TAKESHI



⬆これがエンディングその①だ。どことなくさびしげなレーサーが渋いぜ。

### ●エンディング②

MASUDA
MASATO





⬆エンディングその②。まさに優勝、コングラチュレーションって感じだね。

おこぼれ技 **弁慶外伝** 簡単にレベルを"極"まで上げる方法がこれ。まず義経を仲間に加え、裏鎌倉へ行く。次にムー、弁慶、頼朝を倒し、清盛に負ける。負けたらセーブするなりパスワードを取るなりしてからリセット。そして再び裏鎌倉へ、とくり返せばOK。

## スーパーバレーボール

# 超反則！　相手サービス空振り技！

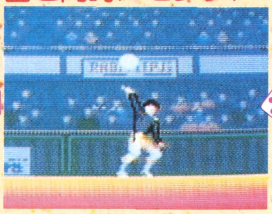
栃木県　福田一浩くん

笛と同時にセレクト

１人用(モードはなんでもいいよ)でゲームスタート。相手側がサーブのとき「ピッ」という笛の音と同時にセレクトを押してみよう。相手のサーブは失敗に終わるのだ。



⬆対戦相手のコンピューターがサーブの体勢に入るゾ。用意はいいか？



⬆笛の音が鳴ったらすぐセレクトを押す！　多少遅れても大丈夫ダ。




➡成功すればスカッと空振り、サーブ失敗！　これなら絶対に点は取られないね。

## F1トリプルバトル

# テスト走行でコンピューターのテクを盗め

大阪府　仲谷豊くん

タイトル画面で"TEST RUN"を選択。マシンの設定が終了し、"START"を選ぶときにコマンドを入力すると、自分の設定した車をコンピューターが操作してくれるんだ。コーナーやコースのライン研究に役立つぞ。




⬅テスト走行モード"TEST RUN"を選んでね。




⬅そして"START"にカーソルを合わせてコマンド。

左と②を押しながら①を押す。



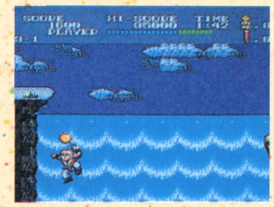

⬆すると、コンピューターがＦ１を操作してくれる。コンピューターの走りは参考になるぞ。

## 虎への道

# 岩壁にハマるリーウォン先生！

東京都　宮代晶郎くん

３－１の左上(１UPの所)へ行く。そこから右へ軽くジャンプしよう。そして落下中に方向キーの左を押し続けると、岩壁の中にリーウォンがハマッてしまうんだ。「やばい、ハマッた～ッ！」などという心配は御無用。方向キーの右を押せば、ちゃんと脱出できるのだ。



⬆「タァ～ッ！」と飛び降りるリーウォン。ジャンプ後、左へ移動。





⬅見事に岩壁にハマッたリーウォン。落下するときは風船野郎にぶつからないように注意しよう。

## ロムロムスタジアム

# ロムスタに響く謎のやまびこ!?

北海道　有田泰隆くん

試合中にランを押すとタイムがかかるよね。そこでランを思いっ切り連打してから試合すると、試合中に、さっきランを連打した回数分だけ「タイム」という声が、まるでやまびこのように聞こえてくるんだ。笑えるゾ。



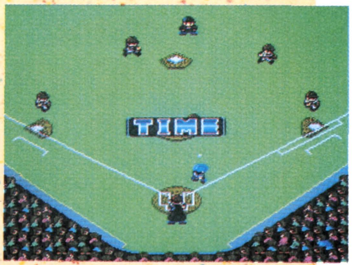
⬅試合開始直後でもOK。ランを連打しろ！



➡連打、連打、連打！　ただひたすら連打！



⬅連打にあきたら試合再開。すると……。




⬆「タイム、タイム、タイム……」と、やまびこのように球場にこだまする。



おこぼれ技　イースＩ・II　バーンドブレスへの通路で邪悪な鈴を使うと聖獣ルーが何匹か出てくるけど、こいつらは、テレパシーの魔法を使わないでルーに体当たりをすると倒せるのだ。ルーは倒しても何匹でも出てくるので経験値稼ぎにはもってこいってワケ。

## タイトーチェイスH.Q.



# アクセルとブレーキふんでコマ送り!?

兵庫県 細川幹生くん

いつもギューンとカッ飛ぶ『チェイスH.Q.』も、たまにはガス欠になるのかな? スタート時にギアをLowにして、①②ボタンを同時に押し続けよう。ガス欠みたいにガタガタと、コマ送りのように走るぞ。

まるでコ・マ・送・り




⬆1面のスタート時点でもこの技はできる。お遊び感覚でやってみよう。




⬆Lowギア、①②同時押しでコマ送りのように走る(?)ぞ!




⬆全面クリアしたら今度はコマ送りでクリアしてみよう(できないって!)。

## プロディア

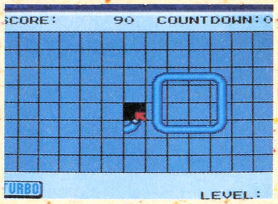


# ボールの動きを止めてじっくり考えよう

石川県 竹田一くん

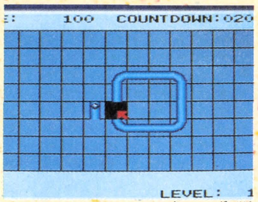
「①ボタンはカメレオンボールの移動開始とパネル移動に使う」と、マニュアルには書いてあったけど、ゲーム中に①ボタンを押し続けると、カメレオンボールを止めることができるんだ。これであせらずにじっくりプレイできるね。

うわー、落ちるーッ!

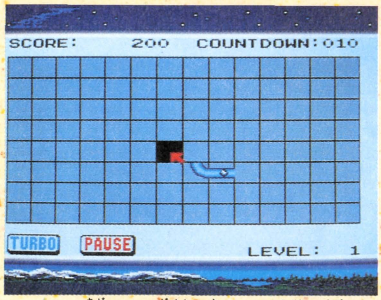



⬆しまった! ボーッとしてたらボールはすでにあんな所へ!

①ボタンを押せ




⬆しかし、①ボタンを押せば大丈夫。その間に矢印だって動かせるんだ。




⬆ポーズと違って、画面を止めても矢印を動かせる点がこの技の最大のポイントなのだ。

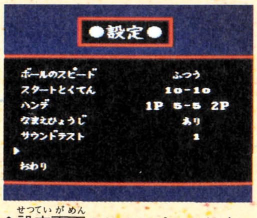
## スーパーバレーボール



# 設定画面でSVスタッフ紹介!

佐賀県 松富伊織くん

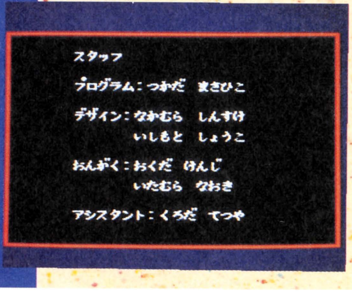
タイトル画面でゲーム設定を変えられる"設定"を選んで、サウンドテストとおわりの間にカーソルを合わせてコマンドを入力。すると画面は変わって、スーパーバレーボール・開発スタッフの紹介画面が出てくるぞ。




⬆設定画面のこのスペースにカーソルを合わせてコマンド入力。

①、②、セレクトを押しながら右を押す。

スタッフ紹介!!




⬅するとスタッフ紹介画面が出現! 設定画面に隠れているなんて、なんてはずかしがりやさんなんでしょ♡

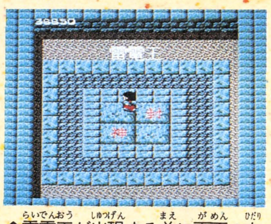
## 奇々怪界



# 2面ボス・雷電王の安全地帯はココ

東京都 空条Q太郎くん

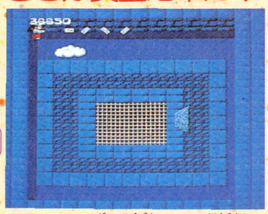
ライトニング攻撃がけっこうキビしい2面ボス・雷電王の完全な安全地帯があるんだ。ボスのエリアに入ったら、雷電王が出てくる前に画面の左上へ! ここなら絶対にやられないぞ。



⬆雷電王が出現する前に画面の左上へ。小夜ちゃん、急いで!



ここが安全地帯だ!



⬆あとはお札で攻撃すれば強敵雷電王もあっという間に倒せるぞ!

⬅左上に行ったら方向キーの右をチョンと押して方向転換。



おこぼれ技 ヘビーユニット 3-4で登場するヘッケルドックから出てくるヘッケルは、バリアを張っていないとバリアアイテムを置いていくぞ。でも、1個でもバリアを取ると他のヘッケルはバリアアイテムを出さなくなるので、たくさん出させてから取ろう。

## イースI・II

### ここにもロダの実が！

静岡県　橋詰実香さん

MP回復にはかかせない“ロダの実”がサルモン神殿にもあったんだ。神殿西部の左下の中庭らしき所に小さなボタンのようなものがあるでしょ？　そう、それがロダの実なんだ。




⬅サルモン神殿西部の左下がココ。よ～く見ると何か小さなものが……。

➡近よって調べてみたら、なんとロダの実！　これでMP全快だぁ。

## スペースインベーダー

### 分家専用連射モード！

長野県　ブッチョンさん



プレイヤーのウデに合わせてムズくなっていく“分家”モード。自機のショットで敵弾を撃てるのはいいけど連射が追いつかない！　という人にうれしい情報だぞ。“分家”タイトルで①を押しながらラン！　これでショットが連射になるぞ！

分家タイトルでコマンド




⬆連射パッドを持っていない人は、このコマンドを使ってプレイしよう。

## 究極タイガー

### スタッフモードだぞ

岐阜県　森川嘉貴くん



やられまくって最後のコンティニューでゲームオーバーになったら、“GAME OVER”と表示されているうちにⅡ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、Ⅱ、Ⅰ、セレクトの順に押すと、PC版『究極タイガー』のスタッフ画面が出てくるぞ。

これがスタッフモードだ




⬆“GAME OVER”の表示は意外と短い。素早く正確にコマンドを入力！

## F1トリプルバトル

### エンディングで遊ぼう

長崎県　浜田智幸くん

ワールドチャンピオンのエンディング画面で方向キーの左右を押すと、画面のF1のタイヤが左右に動くんだ。90ページのパスワード技を使えば、この技もすぐに楽しめるぞ。




⬅実力でこの画面を出してもいいし、コマンドで出してもOKだ。

➡そして方向キーを左右へ動かせば、それに合わせてタイヤも動くぞ！



## こンじゃますちまの 裏技あれこれ忍法帖

### その九　パスワードは再確認しろの巻

ちわーす！　ますぢまです。最近はみんなから送られてくるハガキを見るのが楽しくて楽しくて……。以前に比べると、読みやすくてキレイだしね。いつもハガキを出してくれるみんな、どうもありがとう！　それにしても『イース』の最強パスワードを送ってくれた愛知県の山田啓介くんのハガキはすごかったなぁ。「根性で犬を約10万匹倒しました！」だもん。もう腹をかかえて笑っちゃったよ。でも山田くんのハガキは読みやすかったヨ。

ところで最近、パスワード技のミスがやたらと目立つぞ。合っているかどうか書いたハガキで必ず確認してね。でないとせっかくの大技もだいなしになっちゃうよ！　そんなワケで今月はおしまい。来月号の裏技的達人は別冊付録！　期待しててね。

今月の1枚

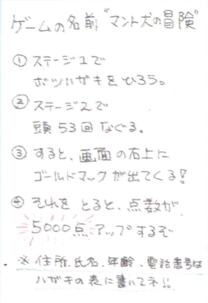


▲大阪府／上埜裕嗣くん　文も絵も言うことなし！

■「おっ、これ裏技じゃん!!」と裏技を発見したら、ワザのやり方とキミの住所、氏名、年齢、電話番号をハガキの表に書いて送ってくれ。１枚のハガキにはひとつのワザだけだよ。また、アンケートハガキでの投稿、他誌に載っている技の投稿は絶対やめようね。

**あて先……〒102　東京都千代田区九段南4−7−16　市ヶ谷KTビル　㊕PCエンジン編集部　ウラワザ係**

## きみの裏技を待つ！




⬅これが基本

### 達人情報局

旭川0166-22-7400
東京　03-236-7200
大阪　06-700-5599
高松0878-33-9700

おこぼれ技

おこぼれ技採用者／大阪府　滝本剣くん／千葉県　魂くん／名古屋市　橋詰実香さん／岡山県　ZZZガンダムくん／三重県　パッチー松造くん／東大阪市　浜田佳亘くん／兵庫県　木南友和くん



## ウデ前別攻略法をバッチリ紹介！

# SUPER DARIUS

スーパーダライアス

NECアベニュー／発売中／¥6,800

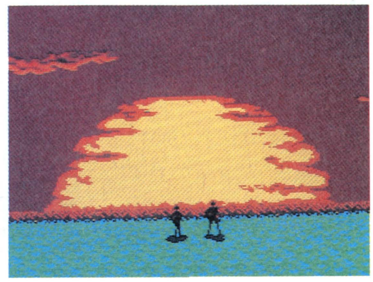
STG

達人道場 その1

**CD-ROM版ではじめて『ダライアス』をやる人から、ゲームセンターでガンガンやりこんだ人まで、それぞれの技術に応じた最適攻略ルート（㊘流！）を伝授。キミならどのルートに挑戦する？**

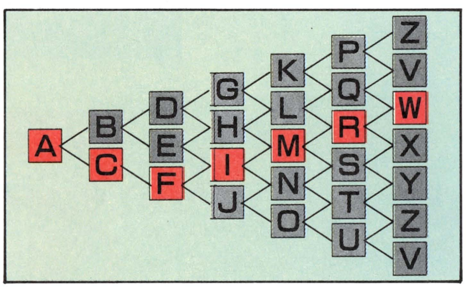
## ルートの選び方で難度が変わる！

『ダライアス』は、エリアごとに難度ランクが違うので、上に行くか、下に行くかによってゲーム全体の難しさが変化する。プレイヤーが、自分の好みやウデ前に応じた攻略ルートを選べるのは、このゲームの大きな魅力のひとつだ。そこで今回の達人道場は、初級者向けの比較的簡単なルートから、上級者向けの超過激ルートまで、㊘PCが選出した3種類のおすすめルートを紹介する。全コースを制覇できるかどうか、それはキミの努力と根性しだいだ。



⬅攻略ルートによって、エンディングまでの苦労が大きく違ってくる。

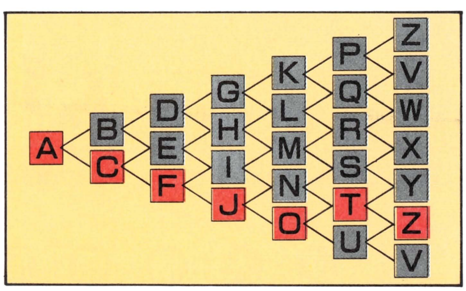
### 初級コース




### できるだけ長く遊んでコツをつかもう

これが初級者でも比較的簡単に攻略できるコースだ。通常面もボスキャラも、それほど手ごわくない（油断は禁物だが）。重要なポイントは、ショットをレーザーにレベルアップせず、通常弾のままで戦うことだ。実をいうと、レーザーは見た目ほど役に立たない武器で、初級者がレーザーを使うと、かえってピンチになりやすいのだ（ボムとアームはパワーアップすること）。エンディングを見られるようになるまでこのコースで遊んで、プレイのコツをつかんでほしい。

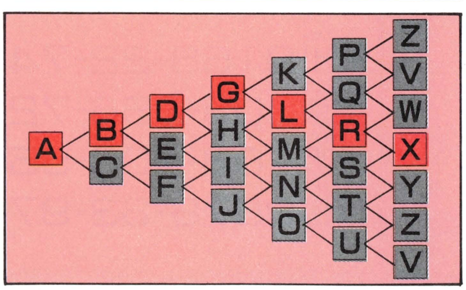
### 中級コース




### エンディングを見る。ハイスコアを競う

中級コースは、序盤こそ初級コースと変わらないが、途中からグッと難度が上がる。とくに後半のボスキャラは手ごわいヤツらがそろっているので、ある程度自分のウデに自信のある中級者には、もってこいのコースだ。また、最後のエリアを「Z」から「Y」に変えれば、さらに辛口のコースになるので、「Z」のエンディングを見たら「Y」にチャレンジしてみるといいだろう。友達とエンディング時のハイスコアを競う（ウデ前がわかる）のにも、このコースがおすすめだ。

### 上級コース




### 自分をイジめて楽しんでこそプロ？

上級者ともなれば、どんなコースでも楽勝でクリアできて当然かもしれないが、このコースにはちょっとばかり手こずるかもしれない。というのも、装備がパワーアップしきっていない中盤に「マイホームダディ」や「アローイランタン」といった強敵と対戦しなくてはならないからだ。そのぶん、自分のテクニックに絶対の自信があるプレイヤーには、刺激があっておもしろいコースといえるだろう。われこそは上級者だという人は、ぜひこのコースに挑戦してみてほしい。

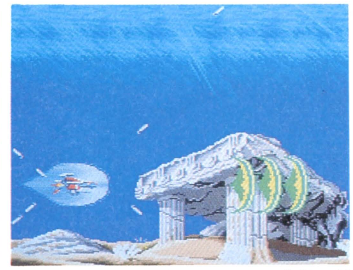
# 『ダライアス』攻略の5つのテクニック!!

## Tech.1 初 中 上 ウェーブにするか、通常弾で勝負するか、

ウェーブは最強の装備だが、そこまでレベルアップするのは簡単なことではない。なぜなら、レーザーの段階で苦労するからだ。上級者のなかにも、「レーザーにするくらいなら、通常弾の最高レベルで戦うほうが有利だ」という人が多い。そんなわけで、初級者はショットをレーザーやウェーブにしないほうがいいだろう。また、中・上級者も、レーザーで苦労するのがいやなら、無理にレベルアップせず、通常弾のまま戦うのもいいだろう。



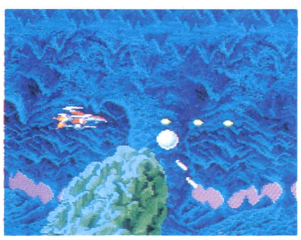

⬆ボスキャラに集中攻撃する場合は、レーザーよりも通常弾の最高レベルのほうが有利。レーザーは上級者でもあつかいにくい。



⬆ウェーブは威力が大きいうえに、背景を貫通することができる最強装備。だが、ここまでレベルアップするのがタイヘンなのだ。

## Tech.2 中 上 銀色アイテムを確実に取って、ハイスコア！

中・上級者の目標、それは1点でも高いハイスコアをねらうことだ。そのためには、マップ上に隠されている「銀色のアイテム」を確実に取ることが重要になる。運が良ければ、51,200点という大量ボーナスが手にはいる銀色アイテム、1個でも見逃せば大損だ。敵の激しい攻撃の間をぬって取りにいくのは容易ではないが、隠されている場所をチェックして（3月号の付録を有効に使おう）、取りこぼさないようにしよう。



⬆銀色アイテムの位置をおぼえて、確実に取ることがハイスコアへの道。

## Tech.3 初 連射しすぎて、アイテムを取りこぼすな！

山岳面とバンアレンベルト面は、各種アイテムが上空に逃げてしまうため、アイテムを持った敵を画面右端で破壊するとアイテムが取れないことがある。やたらに連射すると、こうしたミスをしやすいので、山岳面とバンアレンベルト面では、連射はなるべくひかえ、アイテムを持った敵を画面中央に引きつけてから破壊するようにしよう。出てくる敵をかたっぱしからやっつけるだけでなく、状況をよく考えて行動しよう。



⬆アイテムが空へ逃げる面では、やたらと連射しないほうがいい。

## Tech.4 初 中 天敵の位置は暗記すること

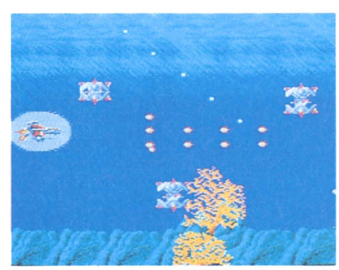
『ダライアス』というと、ボスキャラばかりに注目しがちだが、通常面にもイヤな敵がたくさんいる。モトマヤ、ノウコ、ベンサー、メヅヒ、ワ・ガセハなどがその代表例で、油断していると直撃を受けて、撃墜させられてしまう。こうした敵は、出現と同時に破壊してしまうのが好ましいので、出現場所をしっかり暗記して、先制攻撃することが重要な攻略ポイントとなる。その場しのぎでは、いつまでたってもウデは上達しないぞ。



⬆一撃必殺の攻撃力を持っている敵の出現位置を暗記して、先制攻撃することが大切。

## Tech.5 上 カタい敵ほどおいしいぞ！

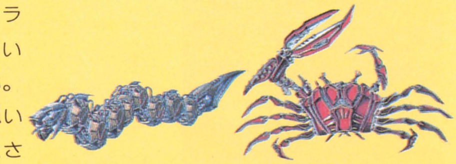
空中の敵キャラを全滅させると、ボーナス点が入る（画面上に点数が表示される）。このボーナス点は、カタい敵ほど高く、ソイド、セトア、アミド、ミラーゼなどを全滅させると、かなりの高得点がもらえる。簡単に倒せない敵もいるけれど、ハイスコアをねらう上級者なら、確実に全滅ボーナスを取ろう。だが、初級者は無理をしないほうがいい。



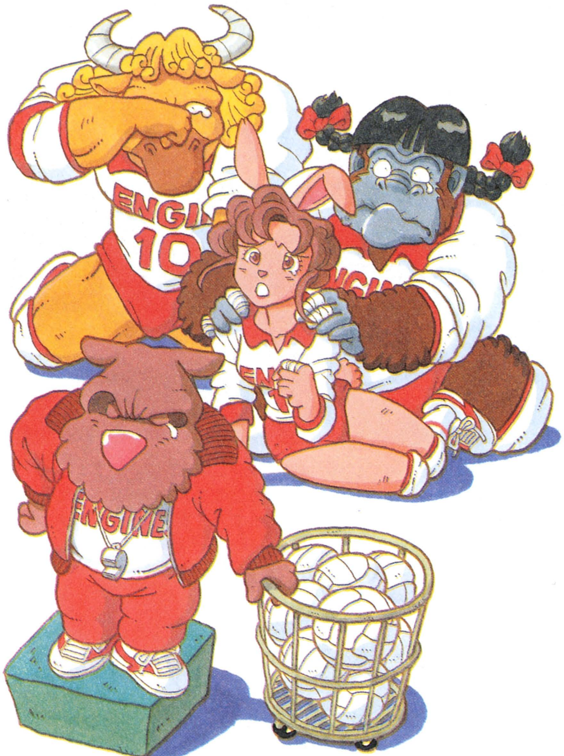
⬅カタイ敵ほど、全滅させたときのボーナス得点が高いのだ。

## たまには会いに行ってあげよう

「ドリオサーム（P）」と「レッドクラブ（U）」の2匹は、コース図の端にいるせいで、会う機会が極端に少ない。たまには彼らにも会いに行って、思いっきりやっつけてあげよう。きっとさみしがってるはずだ。



ドリオサーム　　レッドクラブ




## ㊙テクニックを大公開するぞ！

# SUPER Volley Ball
スーパーバレーボール

達人道場 その2

ビデオシステム／発売中／¥5,800 SPG 3M B-U

**ゲーセン版そのままのおもしろさで、スポーツゲームファンをとりこにしちゃった『スーパーバレーボール』。今月は、このゲームで勝つためのテクニックをバッチリと紹介しちゃうのだ！**

## これらのテクを駆使して、勝利をもぎとれ！

### ポイント1 ▶サーブ◀ サーブは常にスパイクサーブでいこう！

サーブには、ドライブサーブやアンダーハンドサーブなどがあるけれど、これらではサービスエースを奪うことはまずムリ。早くスパイクサーブを打つタイミングを覚えて、バンバン使ってやろう。なお、1セットに1回しか使えない必殺サーブが2種類あるから、これを会得するのも大切なことだぞ。



⬅スパイクサーブでサービスエースをねらえ！

#### 超天井サーブ



天井スレスレまで高く打つサーブ。画面が上の方にスクロールするため、相手の目を惑わすにはもってこいの技だ。ただし、レシーブ側の選手の頭が画面内に残っているため、取られてしまうことも多い。

**上、Ⅱを押したまま Ⅰを押す**
⬇
**Ⅰだけをはなし、もう一度Ⅱを押す**

#### 稲妻サーブ



ボールが稲妻のように光りながらジグザクに相手コートへつきささるという、必殺サーブ。ハデな音とフラッシュで、相手の意表をつくことができる。レシーブできるようになるには、かなりの慣れが必要だ。

**上、Ⅱを押したまま Ⅰを押す**
⬇
**Ⅰをはなし、方向キーを下に入れてから再びⅠを押す**

### ポイント2 ▶レシーブ◀

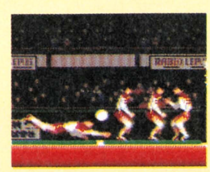
### 攻撃のことも考えて

レシーブする時には、方向キーを※上下どちらかに入れておくクセをつけておこう。そうしないと平凡なアタックしかできなくなって、拾われたりブロックされたりしちゃうからだ。また、ボールの落下地点にレシーバーがいなくても、ボールを拾うことは可能だぞ。



#### スライディングレシーブ

方向キーを右（左コートの場合）に入れたままⅠを押せば、身長の1.5倍くらい前に落ちるボールを拾うことができる。



#### 回転レシーブ



方向キーを左（左コートの場合）に入れたままⅠを押せば回転レシーブに。身長分くらいうしろのボールが拾えるのだ。

※方向キーの上＋Ⅰ→オープン攻撃、方向キーの下＋Ⅱ→クイック攻撃

## ポイント3 アタック

### 状況を考えて、有効な攻撃をしよう

基本となるのは、オープン攻撃での強烈なスパイクと、クイック攻撃での速いスパイクのふたつ。だけど、強敵相手に勝ち上がるにはそれだけでは不十分だ。ここで紹介した技をとっさに、なおかつ確実に出せるよう、しっかりと練習しておこう。

### バックアタック



オープン攻撃の時、トスを上げる瞬間にⅡボタンを押そう。ボタンを押すタイミングがわからない時は連射するのもテだぞ。

### 時間差攻撃



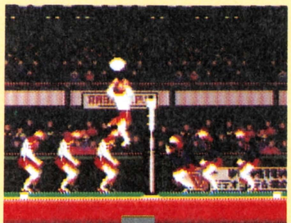
クイック攻撃の時、トスを上げる瞬間にⅡボタンを押せばできる。写真のように、相手のブロックをうまくはずすのが目的だ。

### フェイント



このまま打っても敵にブロックされそうな時は、おもいきってフェイントをしてみよう。「取られてもともと」って気持ちでね。

### ツーアタック



⬅レシーブされたボールが、高い弾道を描いてセッターへとかえってきた場合、セッターはジャンプしながらトスを上げる。



⬅そんな時、トスをする瞬間に方向キーを右（左コートの場合）へと入れ、同時にⅠボタンを押すとツーアタックになるのだ。

### フラッシュスパイク

1セットに1回だけ使える必殺技が、このフラッシュスパイクだ。このスパイクをレシーブした選手は、かならずコートにひっくりかえってしまい、しばらくの間立つことができなくなる。

もし自分のコートにボールが戻ってきても、あせらずに相手コートにかえしてやろう。その時、敵にブロックされないよう、フェイントを使うといいぞ。なお、あまり時間をかけすぎると起き上がってしまうので注意。

**レシーブの時・上＋Ⅰ**
**トスの時・下＋Ⅰ＋Ⅱ**
**アタックの時・Ⅰ**



⬆操作に成功すると、アタッカーの体がまっ白になる。



⬆そこでアタックすると、レシーバーがひっくりかえるのだ。



⬆あとはかえすだけ。写真はトスを上げずにツーでかえしている。

## ポイント4 ブロック

### 敵の動きをよく見ることが重要

タイミングが合ってもいないのにブロックしようとすると、ワンタッチしてボールがコート外へ出てしまったり、ネットとの間に吸い込んでしまったりとうまくいかない。何度もプレイしてタイミングを覚えよう。

また、Ⅰボタンを1回押すと3人（画面ではふたり）、続けてもう1回押すとふたり（画面ではひとり）がブロックに飛ぶことも知っておこう。



⬆ブロックは2枚用意されている。写真は敵のアタックに1枚めのブロックが飛んでいるところ。ネット前で待ちかまえているのが2枚めだ。



⬆敵のアタックをみごとにブロックしたところ。敵が打つ瞬間に、ブロッカーが一番高く飛んでいるのが理想だ。

### 2人対戦プレイで有効な技

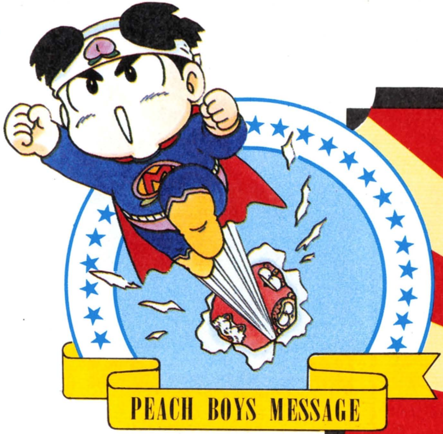
コンピュータにはいまひとつ効果がなかった技でも、人間が相手だと役立つことが多い。ここではそのテクニックについて紹介しよう。

クイック攻撃や時間差攻撃といった、相手のタイミングをはずす技をたくさん使おう。でも、ツーアタックは警戒されやすい（セッターがジャンプするのでばれやすい）のであまり使わない方がいいぞ。そして、相手が時間差攻撃を警戒しすぎたところをみはからって、強打するんだ。

また、バックアタックを打たれた場合、コートのうしろでレシーブするけれど、それを逆手に取った「バックアタック・フェイント」も有効な技だぞ。



⬆これが「バックアタック・フェイント」だ。ただし、あまり何度も使うと警戒されて、拾われてしまうぞ。




Vol.11

# 桃太郎チーム直送情報 桃太郎伝達

**これがスタッフだ!!**


さくま将軍


副将軍桝田省治

**将軍**：さくまあきら／**副将軍**：桝田省治／**若年寄**：飯塚裕之／**旗本**：薄谷正和、原口一也、増田けーこ、松本多津、小出拓、邦宅杉太、荒木仁／**勘定奉行**：服部隆彦／**大名**：土居孝幸、関口和之／**足軽**：井沢寛——以上が桃太郎チームです。

## 『桃太郎活劇』ついに完成目前に!!

長い長い、それは気の遠くなるような長い道のりだった。

初めは、さくま将軍のホンの冗談が、スタートのきっかけとなった。

「うちが、アクションゲームを作るとすればタイトルは『Pタイプ』だな。『Rタイプ』のRから、斜め棒が1本落ちるわけだ。マヌケでうちらしくていいや。ピーチボーイのPでもあるし」

などと「㊙ファミコン」誌上で筆をすべらしたところ、問い合わせが来た来た！　あまりの反響に驚いた「㊙ファミコン」編集部が、「読者からアイデアを募集しましょうか」などといってきた。つい、その話に乗ってしまったところ、数万通という応募ハガキが殺到して、編集部も桃太郎チームも、ア然としたものだった。それが昨年の10月頃の話。

そのときから『桃太郎活劇』が実質的に動き出したわけで、以来、苦節1年半。

なにせ、さくま将軍も桝田副将軍も、アクションゲームなど知らない！　そのため、途中何度かの危機があったが、それを乗り越えると、素人特有のラッキー・パンチが炸裂!! ついに、掟破りの傑作アクションゲームが完成してしまったのだ。

あまりに破天荒なアイデアのため、メガ数もどんどん増え、最終的には4メガになってしまった。おかげで予定よりもだいぶ進行が遅れて、待っててくれたみなさんには、ご迷惑をかけました。しかし、もう完成は目の前。今年の6月か7月には、発売になるハズです。

アクションの得意な人も、不得手な人も、やったことのない人も、

＊当時さくま将軍は、アクションとシューティングを混同しており、『Rタイプ』をアクションゲームだと思い込んでいたことがのちになって発覚した。


➡いやあ、ボスキャラのでかいこと、でかいこと!! 全部の面がこのデカさ。


➡これが、アクション初心者のつよ〜い味方“ももばくはつ”の術なのだ!!

### はみだし情報コラム

●つい先月、「桃太郎新聞」で最新ニュースをお知らせしたばかりの『桃太郎伝説II』だが、また変更があったらしい。大きな声ではいえないが、最終敵をはじめ、設定が大幅に手直しされた模様。しかし、冬の間、ひたすら“動かざること山の如し”だった、さくま将軍が、ついに動き出した。ワープロに向かって、せっせと原稿を書き始めたのだ。今度こそ、シナリオ決定!!　といっていいのではないか!?　詳細は、次号以下で。乞う、ご期待。

●4月1日、周囲の疑問の声をあざ笑うかのように、副将軍・桝田省治の結婚式が、とりおこなわれる予定。

●いっぽう、さくま将軍、土居孝幸大名、勘定奉行・服部隆彦の、30代独身トリオは、桝田省治の結婚式の招待状を見ながら、お互いに裏切らないよう、誓いを新たにしたらしい。

●これは、まだ秘密なんだけど、『スーパー桃太郎電鉄』が○○○○○○に移植されるかもしれない、という情報が入ってきている。はたして入りきるのか、という技術的な部分がクリアされれば、発売決定かも!?

# たづちゃんの桃太郎チーム観察日記

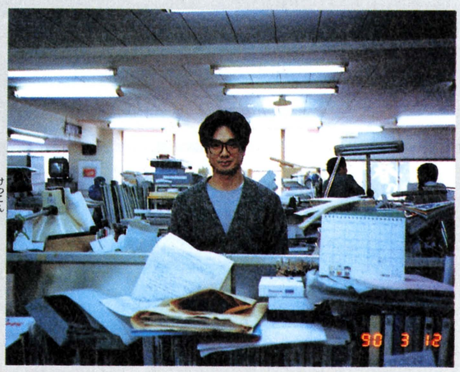
## 冬眠終了。エンジン全開、春・満開の巻

2月×日

最近、ドンちゃんを、桝田クンと荒木クンに預けて、めっきり顔色のよくなったさくまさん、ローリング・ストーンズのコンサートにお出かけ。ところが、まわりの観客につられて立ち上がって、チョイ跳んだりはねたりした途端、足がつっちゃったそうです…。この2～3年ゲームづくりに追われ、思いっきり体を動かすチャンスがなかったし…、ゲームづくりってつくづく大変だって思いました!?

2月×日

今や、身分も足軽となり、副将軍・桝田クン、旗本・荒木クンの元で、厳しい(?)人間修業をするドンちゃん、学年末試験を終え久しぶりに仕事場に登場。テストの結果を尋ねたら、「ハァハァ（ドンちゃんは誰かから質問されると息が荒くなって、しゃべる前にハァハァっていう感じに呼吸するの！）、そ、そんなこと、き、聞かないでください！」って言うの。一応、来年3月には、卒業の予定だけど、やっぱり、予定は未定にして、確定にあらずらしいの…。




➡エイプリルフールに結婚式をする桝田です！

3月×日

サザンオールスターズのコンサートが開始。もちろん、我らが関口さんも登場。関口さんは、モチロンちゃ～んとプロのミュージシャンなんだけど…いつもあまりに、淡々、ニコニコだから（横浜アリーナの舞台でも同じなの！）、観ている私たち、このまま関口さんが、舞台で眠っちゃうんじゃないかって、勝手に心配になってきちゃうの…。

2時間くらいベース弾きっ放しなのに、ずっーと変わらずニコニコしてる関口さん見てると、私、思わず、クヨクヨしたり、イライラしたりするのが、馬鹿馬鹿しくなって、元気になっちゃいました！



➡「日経アントロポス」の取材を受けるさくまさん。

3月×日

年末から1月初めまで、何も貼られていなかった仕事場の壁に、またいろいろなアイデア一覧表や、土居さんのラフスケッチがドンドン貼り出されてきました。ガラーンとしていた冷蔵庫も、またギッシリ缶コーヒーがつまってきたし、さくまさんのとこにもいろいろな取材の人も訪ねてくるようになりました。活気が戻ってきて、みんなのわがままも多分また、ドンドン出てくると思うけど、やっぱり、桃太郎チームは、わがまま一杯、仕事も一杯ってほうが、いいな～と思います!! でもやっぱりわがままは、ほどほどにねっ!?

さて、みんながこの記事を読む頃には、いよいよ副将軍・桝田クンの結婚式があります。4月1日に式をするというので、私たちも半信半疑でしたが、立派な招待状が届いたから、本当らしいです。来月は、結婚式の様子などみんなにお届けしちゃいまーす!!

# 当★選★者★発★表★!!★

ジャーン！　2月号の桃太郎アニメグッズ大プレゼントが当たった人たちだよ～ん!!

**桃太郎見参！**

埼玉県・岡野光男クン、船橋市・中川真由美さん、常滑市・中井聰クン、尼崎市・角野恵子さん、広島県・末吉克己クン　以上5名。

**金太郎参上！**

武蔵野市・池田敏紀クン、相模原市・佐藤和久クン、岩槻市・石川貴之クン、熊本市・大宮浩一郎クン、豊中市・出口博幸クン　以上5名。

**なかよし4太郎セット**

高松市・鳩県栄作クン、四日市市・松田泰司クン、高槻市・村井一也クン、長岡市・竹沢直樹クン、仙台市・戸ヶ崎睦クン　以上5名。

**日本一のストライク野郎**

八尾市・山田貴博クン、松任市・竹田一クン、橿原市・井村多須奈さん、名古屋市・伊藤亮三クン、佐倉市・大田晃裕クン　以上5名。

**日本一の玉はじき桃太郎**

入間市・橋北実クン、広島県・宮本康信クン、北海道・原田タカヒロクン、堺市・宮本伸也クン、洲本市・増見忠広クン　以上5名。

この他18名のみなさんにも桃太郎文具が届くから、チョイ待っててねっ!!

桝田省治のサイン本も、大阪市の浦東孝仁クン他4名に発送しますので乞う、御期待!!

## 今月のプレゼント

今月は、プレゼントはお休みにしようと思ったのですが…、「『S桃鉄』が手に入らないよー!!」というハガキが多いので、桃太郎チームの災害時持ち出し用の『S桃鉄』を2本プレゼントに放出しちゃいます!!　今回はお休みしちゃった桃太郎チームQ＆Aへのおハガキやこのページの感想などを書いたハガキに「ソフトほしい!!」と書いて下記まで送ってください。

〒102　東京都千代田区九段南4－7－16市ヶ谷KTビル ㊖
PCエンジン編集部
桃太郎伝達係



PC-ISHOKU SHIKYO GEPPOU

# PC移植市況月報

## 今月は、2ページの短縮版だ!!

ハロー！　エブリボデェ、元気にしていたかい？　今月はふろくのほうに、AOUやアーケードゲームの大紹介はまかせておいて、短縮版の2ページでお届けするぜい！

さて、チャートは『イースIII』『R−TYPE II』のジャンプアップで大変動。上下移動が大量におこっているぞ。

### 移植人気投票結果〈2月集計分〉

| 順位 | 累積ポイント | 前回 | タイトル | オリジナル(移植版) | 読者の意見など |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 15183(2108) | 1− | ドラゴンクエスト | FC(MSX) | 『ドラクエ』は何回プレイしても面白い。移植してもらえたら、グラフィックもキレイになって楽しみが増える。千葉県　吉成昌子さんのつぶやき。 |
| 2 | 8519(861) | 3↑ | テトリス | PC(ARC・FC・GB・X68K) | この『テトリス』の移植を完了させなければ家庭用ゲーム機は始まらない。NECアベニューさんへ。大阪府　松村浩光さんの直言。 |
| 3 | 8408(483) | 2↓ | グラディウスII | ARC(MSX・FC) | 『グラII』に限らず、コナミにはPCエンジンに参入してほしい。コナミの技術は世界一ィィィィ!!　千葉県　小林祐介さんの叫び。 |
| 4 | 8042(912) | 4− | ワルキューレの伝説 移植決定 | ARC | 大勢の皆さんには申し訳ないが、私はSGへの移植を推したい！　CDロムはACTするもんぢゃねー！　福岡県　那由他くんの意見。 |
| 5 | 5297(544) | 5− | ソーサリアン | PC(MEGA) | 『ソーサリアン』を移植して〜。PCで出ればこの面白さを味わっていない人にも楽しんでいただける。東京都　塩月康人くんの言葉。 |
| 6 | 4759(707) | 6− | 天地を喰らう | ARC | 張飛のおかげで不良にならずにすんだ!!　長野県　久保村正一さんの激白。うーん、ちょっと状況がわからないけど良かったね！ |
| 7 | 4276(643) | 7− | ファイナルファンタジー | FC | ファミコンでは『III』も出ることだし、そろそろPCエンジンで出てもいいんじゃないかなぁ。埼玉県　太田義一くんの希望。 |
| 8 | 2663(1012) | 13↑ | イースIII 移植決定 | PC | 『イースI・II』をやってみたら、とても面白かった。やっぱり続きもプレイしてみたい。ハドソンさん、お願い!!　北海道　斎藤聖子さんの言葉。 |
| 9 | 2649(905) | 11↑ | 三國志 | PC(FC・MSX) | なぜ光栄さんはPCに参入しないのかな〜？　CDロムって、どうしたって光栄さんのためにあるとしか思えないんだけど……。埼玉県　中村光裕くん。 |
| 10 | 2556(642) | 8↓ | SDガンダム | FC | キャラの数を増やして、マップも多くして、その上効果音やグラフィックが良くなれば、こんなに楽しいゲームはないでしょう。京都府　滝田賢くんの意見。 |
| 11 | 2554(782) | 10↓ | 信長の野望(全国版) | PC(FC) | |
| 12 | 2027(755) | 17↑ | R−TYPE II | ARC | |
| 13 | 1977(166) | 9↓ | ドカベン | ARC | |
| 14 | 1853(144) | 12↓ | スーパーマリオブラザーズ | FC(PC) | |
| 15 | 1643(276) | 16↑ | エリア88 | ARC | |
| 16 | 1612(223) | 14↓ | フェリオス | ARC | |
| 17 | 1514(137) | 15↓ | ウィロー | ARC | |
| 18 | 1479(397) | 20↑ | ウィザードリィ | PC(FC・MSX) | |
| 19 | 1211(101) | 19− | ベストプレープロ野球'89 | FC | |
| 20 | 1201(30) | 18↓ | ロボコップ | ARC(FC) | |

## 『グラIII』ついに登場か!?

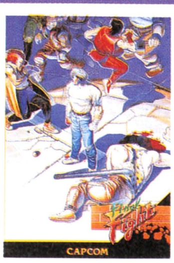
超人的な難易度、全然先に進めない……、などとなかばその難しさ自体がひとつの伝説となりつつある『グラIII』。このゲームも、いよいよチャートに姿を見せそうな気配になってきたぞ。はたして、『グラII』のように票を集めるかどうかはわからないけれど、難しいからこそ家でプレイしたいということで今後もある程度順位が上がりそうなムードだね。これからの動きに注目だぞ。それから、今回のAOUで発表されたゲームがどういうふうにチャートに出てくるのかも今後の楽しみ。

### 目指せ！　チャート入り

| 累積ポイント | ゲームタイトル | オリジナル |
|---|---|---|
| 1164 | 忍者龍剣伝 | ARC |
| 732 | ロックマン | FC |
| 693 | グラディウスIII | ARC |
| 649 | ワールドスタジアム'89 | ARC |

## ハミダシ AOU記念 大プレゼント▶

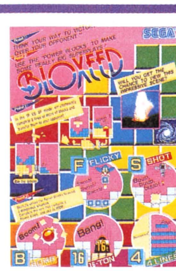
今回はAOU開催を記念して、ドドーンとゲームポスターを大プレゼントだ!!




◀『ファイナルファイト』(カプコン)ポスターを5名の方に。




◀『エリア88』(カプコン)のポスターを5名の方に。




◀『ブロクシード』(セガ)のポスターを5名の方に。




◀『1941』(カプコン)のポスターを5名の方に。



★機種名略号　ARC：アーケード　FC：ファミコン　GB：ゲームボーイ　メガドライブ　MSX全般　PC：パソコン全般　SEGA：セガマークIII等　X68K：X68000

# 太鼓判 おすすめゲーム紹介！

ここしばらく、アーケードオンリーの紹介でパソコンゲームを出さないでいてしまったね。今月はスペースが取れたからいま評判の面白ゲーム２本を紹介だ。

## ポピュラス

イマジニア
ＰＣ９８版／発売中

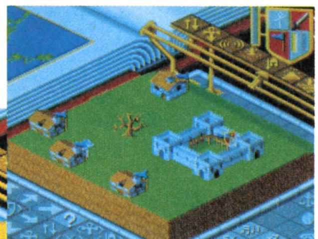
### 我こそは天地創造の神なり！

このゲームは全世界で大ヒットした、ＡＭＩＧＡというパソコンのゲーム。それが今回ＰＣ98などに移植されて登場する。

移植決定

ゲーム内容の方はプレイヤーであるキミが、天地創造などの能力を持つ神になり、画面上に登場してくる信者の人間たちをいろいろなかたちで導き、敵対する悪魔に勝つのが目的というもの。

世界を自分でつくって、自分をあがめる信者たちが邪教を討ち滅ぼすのを見るのは非常に楽しいぞ。



⬆平地をつくったり山脈を出現させたり全能の神に不可能はない!?



⬅神と悪魔が雌雄を決する、宗教戦争をテーマにしたゲームなんだ。

## シムシティ

イマジニア
ＰＣ９８版／５月頃発売

### うまい行政で大都市をつくろう



⬅無人の地に都市を建設していこう。



⬆いろんなデータを見て対策を検討。



⬆政策が成功して、町が育っていくのを見るのは市長みょうりに尽きるというもの。

この『シムシティ』も『ポピュラス』と同じように、全世界で大ヒットしたパソコンゲーム。

このゲームでは、ペンペン草しか生えてない無人の荒野に市長となったキミが、都市をつくり上げていくというＳＬＧ。

住宅地をつくったり、消防署や警察署、はたまた工業地帯なんかもキミの判断でつくっていく。当然町には人が住みつき、その生活の様子や要望などを知ることができるんだ。ぜひキミも、この一風変わったＳＬＧを楽しんでみよう。

## 読者の大声

☆『ファイナルファイト』やっぱこれからは２人同時プレイの時代だぜー!! 協力プレイの楽しさは、何ともいえないぜ!! 大阪府 熱血太郎くん

☆最近『グラII』のポイントが減ってるようですが、もうすぐ１万票になるんだからみんな協力してほしいなぁ。 鳥取県 岡野公一くん

☆『クライムファイターズ』のノリの良さと、２面のホ○ヤローの腰が好き。 愛媛県 TWOパスくん

ほんじゃ、また来月ね！




⬅北海道 グレート忍炎くん




⬅高知県 とくめいくん




⬅福岡県 坂本一樹くん



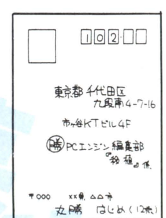
⬅東京都 エリア88移植委員会



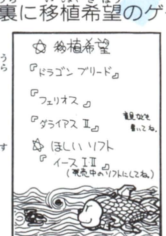
⬅大阪府 万寿吉くん

## キミのお便りを待つ!!

このコーナーへのハガキの書き方は、表にあて先、キミの住所・氏名・年齢と、裏に移植希望のゲーム３本までと、欲しいゲームを１本書いて送ってね。それから今月のポスタープレゼントは、欲しいタイトルを書いて４月30日までにたのむぜ。あて先と当選者発表は欄外にあるよ。



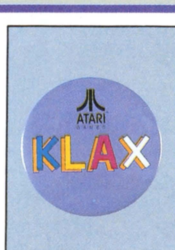
⬅表はこういうふうに、必要なことを書いてね。



⬅裏はキミの好きなように、何を書いてきてもＯＫだよ。



⬅『クラックス』（アタリ＆ナムコ）のポスターを５名様に。



⬅『クラックス』（アタリ＆ナムコ）のバッジを30名様に。



⬅『グラディウスIII』（コナミ）のポスターを５名様に

あて先：〒102 東京都千代田区九段南４－７－16 市ヶ谷ＫＴビル４Ｆ ㈱ＰＣエンジン編集部「移植」係まで。

<当選者発表>静岡県 永田秀幸くん・東京都 村本みどりさん・新潟県 田沢直樹くん・香川県 渡辺喜一くん・石川県 岡田淳也くん、以上の皆さんでした。おめでとう！

# マル勝PCエンジン SOFT HIT CHART

3度めの春が来て、PCエンジンのゲームは成長を感じさせてきた。まだまだTVゲーム機中のシェアは低いけど、着実に伸びているぞ。

**2月28日付**

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータをもとに、マル勝PCエンジン編集部が独自に作成したものです。

## 1 SUPER桃太郎電鉄

| | |
|---|---|
| 前回 | ― ⬆ |
| メーカー | ハドソン |
| ジャンル/形態 | SLG 3M BU |
| 価格 | 5,800円 |
| 発売日 | '89年9月発売 |
| 得点 | 723点 |



今やPCエンジンを代表するソフトのひとつとなった。時間を忘れて、好きな人と、家の中で遊ぶときはこれが最高。

## 2 タイトーチェイスH.Q.

| | |
|---|---|
| 前回 | 5 ⬆ |
| メーカー | タイトー |
| ジャンル/形態 | SPG 3M |
| 価格 | 6,600円 |
| 発売日 | 1月26日発売 |
| 得点 | 477点 |



異常なほどのスピード感がすごいのひとこと。意外に楽にクリアできるが、うまくなるのは難しいタイプのゲームだ。

## 3 スーパーバレーボール

| | |
|---|---|
| 前回 | ― ⬆ |
| メーカー | ビデオシステム |
| ジャンル/形態 | SPG 2M BU |
| 価格 | 5,800円 |
| 発売日 | 2月7日発売 |
| 得点 | 448点 |



簡単な操作で複雑なプレイというのがゲーセン版の売りだったが、PC版にもそれがそっくり当てはまる。いい出来。

| 順位 | 前回 | 得点 | ソフト名 | メーカー名 | ジャンル形態 | 価格 | 発売日 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 4 ⬇ | 2 | 357 | PC原人 | ハドソン | ACT 3M | 5,800円 | '89年12月 |
| 5 ⬆ | ― | 315 | ブロディア | ハドソン | PZG 2M | 4,500円 | 2月23日 |
| 6 ⬇ | 3 | 179 | イースI・II | ハドソン | RPG CD | 7,800円 | '89年12月 |
| 7 ⬆ | 2 | 125 | ドラえもん迷宮大作戦 | ハドソン | ACT 2M BU | 4,900円 | '89年10月 |
| 8 ⬇ | 4 | 103 | 弁慶外伝 | サン電子 | RPG 3M BU | 6,200円 | '89年12月 |
| 9 ⬆ | ― | 94 | ガンヘッド | ハドソン | STG 3M | 5,800円 | '89年7月 |
| 10 ⬇ | 6 | 88 | アトミックロボキッド | U.P.L | STG 4M | 6,700円 | 1月19日 |

## マル得 情報募集

このページも次号から項目を増やしてパワーアップすることになった。ソフトが実際に店頭でいくらで売られているかという生々しい情報をできるだけ取り上げていきたい。読者からの情報も大募集。締め切りは毎月1日、特ダネには記念品贈呈。

## 返り咲き『S桃鉄』!

なんと再発売された『スーパー桃太郎電鉄』が新作を蹴散らして1位に返り咲いた。売り切れ続出でなかなか買えなかったひとも今回と4月上旬の再発売で手に入れられるだろう。

新作ソフトはガンガン出ているわりにはチャートで伸びていない。しかしその中でも上位にくるのはバランスのとれたもの。3位に入った『バレーボール』は、とつぜんの発売で情報が不足していた中での健闘。

## 期待の新作 BEST6

| 順位 | 前回 | 得点 | ソフト名 | メーカー名 | ジャンル形態 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 ⬆ | 3 | 513 | スプラッターハウス | ナムコ | ACT 4M |
| 2 ⬆ | ― | 324 | ラストハルマゲドン | ブレイングレイ | RPG CD |
| 3 ⬆ | ― | 249 | SUPER大戦略 | マイクロキャビン | SLG CD |
| 4 ⬆ | ― | 238 | ソル・ビアンカ | メサイヤ | RPG CD |
| 5 ⬆ | ― | 222 | アフターバーナー | NECアベニュー | STG 4M |
| 6 ⬆ | ― | 210 | 桃太郎活劇 | ハドソン | ACT 4M |

### 2位ラストハルマゲドン



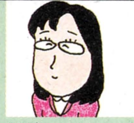
⬆移植月報で常に人気上位だった、スケールの大きなRPG。モンスターの主人公が合体して成長するのだ。



●調査協力店 キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸(高知)、おもちゃのデンマーク(愛知)

# 新作ソフト お毒味チャート 拡大版

いよいよ春の嵐、新作ラッシュの季節がやってきた。迷える読者のために、今回は特別拡大版でお届けだ。

| ゲーム名 / 評論家 | 源平討魔伝 | アームドF | キング・オブ・カジノ |
|---|---|---|---|
| |  ナムコ 発売中／¥6,800 |  パック・イン・ビデオ 発売中／¥6,700 |  ビクター音産 発売中／¥5,500 |
| 極辛代表 岩崎啓真  ヒマが2か月続いたあと、いよいよ『天外2』がスタートだ。さあメチャメチャ忙しくなるぞぉ。 | よくぞここまでという移植度だ。独特の雰囲気、音声合成、すべてほぼ完璧に近い。ただし、無制限コンティニューのせいか、難易度はアーケード版より高いので、アクションの初心者にはおすすめしかねる。 ●●●●●●●●●○ | 移植の出来としては、決して悪くはないと思う。が、マイキャラの当たり判定があまりに大きすぎて、理不尽に感じるほど、難易度が上がっている。それさえ直せば、いいゲームなのだが。 ●●●●○○○○○○ | アダルトな渋い雰囲気は評価するが、正直いって、カジノというのは金を実際に賭けるからおもしろいと感じるのであって、ゲームとしては、それほどおもしろくならないと思っているのだ。 ●●●●●○○○○○ |
| 中辛代表 ウォルフ中村  4月13日に東京ドームで行われるプロレスの試合を観に行きたい！ うーん、無理かなぁ？ | ゲーセンではほとんどプレイしなかったけれど、思わず「じっくりと遊んでみようかな？」って気にさせられました。よくしゃべるところも好きです(笑)。でも、私にはちょっと難しすぎるような気も。 ●●●●●●●●○○ | 決して悪いゲームではないと思う。けれど何かひっかかるんだよね。それはたぶん2面のガス(隕石シーン)に代表されるような、プレイヤーに「理不尽だ」と感じさせてしまう部分が原因なんだろう。 ●●●●●●○○○○ | 1000万ドル儲けるっていう目標がいいね。ただ、お金がかなりたまっても、相変わらず250ドルずつしか賭けられない(スロットマシンの場合)ってのはさみしいな。もう少し賭けられるとよかったのに。 ●●●●●●○○○○ |
| 甘口代表 小野泉  春休みは、バイトで某有名遊園地の「お姉さん」をやっています。とっても楽しい仕事だよっ！ | アーケードの名作ゲームがまたまたPCに登場したよ。グラフィックもサウンドもアーケード版そのまま。デカキャラも動くししゃべるしで、感動しました。それなりに難しいから、覚悟は必要ね。 ●●●●●●●●○○ | ハデなパワーアップが快感なのっ！ 一度オプションをつけちゃうとガンガン進めちゃう。それだけにノーマルの時がツライみたいね。もう少しやさしかったら私にも出来るのにな。 ●●●●●●○○○○ | いわゆる「ギャンブル」ができちゃうソフトよ。スピードがいまひとつ足りないとは思うけど、シンプルなだけに飽きがこないわ。1人よりも、友達とプレイしたほうが盛り上がるハズだよん。 ●●●●●●○○○○ |
| 辛口代表 山崎拓  暖かくなってくると、ついどこかへ行きたくなる。バイクか列車か……うー、迷うのであった。 | アーケードからの移植という点では、文句のつけようがない。音声も豊富に入っており、4メガという制約の中でよくやっている。しかし、あの難易度はどうにかしてほしかったというのが本音。 ●●●●●●●●○○ | 何度やっても、あの敵の動きのイヤらしさにはついていけない。このひと言に尽きる。最初からいきなり困惑させられるようでは、やられた時の不快感がつのって、あとが続かないと思うのだが。 ●●●●●○○○○○ | カードにスロット、ルーレット……と遊べるものはけっこうあるんだけど、目標の額が果てしなく遠いため、コツコツやっていると疲れが出てくる。やはりギャンブルの真髄は、一獲千金大物狙いか!? ●●●●●●○○○○ |
| アンカーマン 怒濤久美子  この季節のイベントといえば、好きな人への告白よね。 | ああ、恐ろしい！ えっ、なにがって？ もちろん“安駄婆”の姿に決まってるわ。この美しいドクミも、いつかあんなふうになっちゃうなんて、本当に怖いわ。 | 子供のころ、TVアニメのパイロットに憧れてたのよね。キーンと飛んで、バリバリバリっと弾を撃つなんていいわ。かわりに今はハートを狙い撃ちしてるの。 | これよ、これ！ こんなのを待ってたのよ。このゲームで修業して、ラスベガスへ行った時のために備えるの。早く誰か連れてってくれないかなぁ……。 |

| ファイナルゾーンII | 奇々怪界 | ドロップロック ホラほら | 熱血高校ドッジボール部 | ソル・ビアンカ |
| --- | --- | --- | --- | --- |
|  日本テレネット CD |  タイトー |  データイースト |  ナグザット |  メサイヤ(NCS) CD |
| 発売中／¥6,780 | 発売中／¥6,600 | 発売中／¥5,900 | 発売中／¥5,800 | 5月発売予定／¥6,200 |
| ゲームとしては、それなりにまとまった出来で、悪くない。だが、ストーリーに比重が置かれているわりには、前作のパソコン版を知らないと内容を理解できないのには、少々困ってしまう。 ●●●●●●○○○○ | グラフィックに敬意を表したい。ホントにアーケードと区別がつかないぐらいだ。ゲームにややアレンジが加えられているが、それも元の雰囲気をぶち壊しにしてしまうようなものではない。おすすめ！ ●●●●●●●●○○ | 基本はブロック崩しなのだが、アレンジが変わっていて、バラエティに富んだ面が楽しめる。だが、少々地味すぎて損をしている。あと、やはりブロック崩しは、ジョイパッドでプレイするのは厳しい。 ●●●●●●●○○○ | これも実によくできた移植。一緒にプレイする友達がいるなら、ためらわずにこれを買いなさいと言いたい。あとは、はやりのクエストモードが、もうちょっと長くてもいいと思ったぐらいだ。 ●●●●●●●●●○ | 作りとしてはオーソドックスだが、悪くない。ただ、アニメなどが前提としてあるせいで、設定がわかるまでのめりこめないのが、ちょっとつらい。あと、もう少しグラフィックを頑張ってほしかった。 ●●●●●●○○○○ |
| ビジュアルシーンの演出はおみごと(アクセス時間は気になったけど)。ゲームのほうはキャラのサイズのせいかチマチマした印象を受けました。ナナメ方向への攻撃がヘタな私にはチトつらかったなぁ。 ●●●●●●○○○○ | かわいらしい小夜ちゃんが、これまたかわいらしい妖怪たちをやっつけていくアクションシューティング。なかなかよく移植されていて、ゲーセン版のファンも満足する出来ばえだと思うぞ。 ●●●●●●●○○○ | 独特の味を持ったブロック崩しだね。圧迫感がすごくて、息がつまっちゃいそうなくらいだもの。もうちょっと爽快感があるとよかったんだけどなぁ(ホラーを題材にしているって部分とは別にね)。 ●●●●●●○○○○ | 出来はいいし、操作方法もシンプルだから、誰にでもおススメできるゲームです。特に対戦プレイは燃えるぜっ！ ただ、必殺シュートの中に同じようなものがあるんだけど、これって無意味だと思うな…。 ●●●●●●●○○○ | このゲームで特筆すべきことは、CDへのアクセスがないこと！ 「遊びやすさ」を考えてくれていて、うれしくなっちゃいました。内容もしっかりと作られていて、本格的なRPGに仕上がっています。 ●●●●●●●●○○ |
| ビジュアルシーンがとってもキレイ。ゲームのサウンドもナイス！ なのは、CDロムならではだね。敵キャラに比べてマイキャラがかなり大きいから、少し難しく感じちゃうんだけどね。 ●●●●●○○○○○ | アーケードから移植された名作アクションゲーム。グラフィック・サウンドともに、とてもよくできているわ。だけど、難しいゲームなんだからフリーコンティニューにしてほしかったな。 ●●●●●●●●●○ | 「ブロック崩し」みたいなカンジのゲームだわね。パドルがボールみたいな形なの。ちょっと難しいから、このテのゲームが苦手なコには向かないかも。サウンドが寂しいのが残念だなぁ……。 ●●●●●○○○○○ | アーケードでもファミコンでも人気のシリーズが、PCで遊べるなんて、ウレシイね。いろいろなモードがあるんだけど、私はクエストモードがイイと思うな。絶対、買って損はしないソフトよ。 ●●●●●●●●○○ | 5人パーティーがウリ、のRPGよ。内容はSFだけど、マイキャラが全員女の子のせいかソフトな感じだわ。ストーリーの展開がスムーズなのがウレシイ。RPGファンは、チェックしておいてね。 ●●●●●●●●○○ |
| 1面の難易度の高さが気になる。自機の操作性にイマイチしっくりこない部分があるというのもそうなのだが、いかんせん敵が攻撃・動きともにクセモノ。もう少し親切な配慮がほしかった。 ●●●●●●○○○○ | これって、アーケード版よりかなり難易度が上がっていると思ったのは僕だけだろうか……？ "カサベー"や"はしり鯛"の数がものすごいの。ソフトそのものは、それなりのまとまり方だけどね。 ●●●●●●●○○○ | アーケード版(ちなみにタイトルは『グレイプロップ』だった)でけっこうハマっただけに、あのストーリーには苦笑。先へ進むとマイキャラの動きが制約されるので、狭いのが嫌いな人には不向き!? ●●●●●●●○○○ | ドッジボールなんて、小学校の体育の時間にやったきりだな……。それはいいとして、登場キャラそれぞれにミョーな味があるのがいいよね。ただ他のスポーツと比べて、技のレパートリーでは劣るけど。 ●●●●●●●○○○ | ゲーム運びのテンポが絶妙で、ノリで進められる楽しさがある。欲をいえば、グラフィックがもう少していねいだったら……ってトコだろうか。ゲームもさることながら、ビデオも気になったりして。 ●●●●●●●○○○ |
| このゲームって、女の子が2人も戦士になって活躍しているのね。BGMも歌入りだなんてすごいわぁ。ドクミも歌って戦える戦士になってみようかな。 | 巫女さんの衣装って、白と赤でバッチリきまってるのね。ドクミも着てみたいけど、コワ〜イ妖怪さんたちと戦うなんて、かよわすぎてできないわぁ。 | このゲームって、女の子の夢の中のお話なのね。ドクミも夢なら毎晩見てるの。もちろん内容は、私がお姫様で、素敵な王子様と熱烈な恋をするお話よ。 | 女の子のブルマー姿って、なんかソソるものがあるわよね。えっ、べつにドクミはレ○なんかじゃないわよ。ちゃーんと、男とあれしてこれしてるんだから。 | 女の子だけの宇宙海賊かぁ……。なんだか楽しそうよね。途中で襲った船から、カワイイ男の子だけをさらって、思いっきりオモチャにできそうだもの。 |

| コズミックファンタジー | カルメンサンディエゴを追え!! | スプラッターハウス | 魔動王グランゾート | 私のメインディッシュ |
|---|---|---|---|---|
|  日本テレネット　CD　発売中／¥6,780 |  パック・イン・ビデオ　CD　発売中／¥7,200 |  ナムコ　4月3日発売／¥6,800 |  ハドソン　SG　4月6日発売／¥6,500 | |
| ビジュアルは、さすがが日本テレネットと言いたくなるすばらしい出来だ。だが、カンジンのゲームのグラフィックは、もう少し頑張ってもらいたかった。それと、アクセスも少々長いと思う。 ●●●●●●○○○○ | パソコンの同名のゲームの移植版。AVGとしては斬新なデザインで、見るべきところは多いのだが、少々プレイが淡々としていて盛り上がりに欠けるのが気になった。あとちょっとプラスαが欲しかった。 ●●●●●●○○○○ | 移植はほぼ完璧。ただし内容がゲロゲロなので生理的に受けつけない人は買わないほうがいいだろう。それと難易度が高く、操作性にクセがあるので、慣れるまで少し時間がかかるぞ。 ●●●●●●●●●○ | グラフィックはさすがSGと言いたくなるほど美しい。が、マップが迷路仕立てになっていて、めちゃくちゃ広いので、マップ全体の形を覚えるまでは、攻略が非常に難しいかもしれない。 ●●●●●●○○○○ | 今回は『源平』、『スプラッター』、『ドッジボール』を推したい。この3つは買って決して損のない出来だ。あと、おとなしいゲームだが、『奇々怪界』も出来はいいので、押さえておきたいところだ。CDを持っていて、RPGが好きで、アクセスをあまり気にしないなら『コズミック』か？ |
| グラフィックやストーリー、小道具といったゲームのバックグラウンドがしっかりしているRPGだね。「もんも」のキャラクターなんてすごくいいな！　これでアクセス時間がもう少し短かったら……。 ●●●●●●●○○○ | 百科事典のような(!?)ゲームです。さまざまなデータを見ることができるなんて、さすがCDロム！　でも私の場合、アクセスする時間が惜しくて、細かく調べないままゲームを進めちゃうんだよね。 ●●●●●●○○○○ | 「よくぞここまでPCエンジンに再現してくれた」ってのが第一印象。ファンの期待を裏切らない、すばらしい作品になってます。ゲーセン版を難しいと感じた人でも、楽しく遊べることうけ合いです。 ●●●●●●●●○○ | 3種類ある自機は、どれも個性的でいいね。だけど、一度攻撃をくらうとやられちゃう点と、1UPアイテムをたくさん用意することで難易度を調節している点がちょいと気になったなぁ。 ●●●●●●○○○○ | 今月は『スプラッターハウス』と『ソル・ビアンカ』をプッシュしちゃいます。『源平』『奇々怪界』『ドッジボール』もおススメできるね。うーん、今月は数が多いだけあって、おススメする数も多いなぁ。それにしても、移植作品ばっかりだってのは……うーむ。 |
| グラフィックがキレイなRPGよ。ビジュアル・シーンは、とにかく充実してるの。もちろん内容もGOODだけどね。「もんも」というシステムもおもしろいと思うし、おすすめしちゃう！ ●●●●●●●●○○ | なかなかコダワってるアドベンチャーゲームだよ。コマンドの「コンピューターに入力」というのがイマっぽい。時間制限、つまりコマンドを入力する回数に制限があるから、スリリングなカンジだね。 ●●●●●●○○○○ | ジェイソンみたいなマイキャラがカワイイ(?)わ。ブキミな雰囲気は、本家顔負けかも。もちろんゲームとしての出来も抜群。難易度もホドホドだし、「遊べる」ゲームだね。おススメだよっ！ ●●●●●●●●●○ | マイキャラが変形しちゃう、っていうのが楽しい。難易度はそんなには高くないんだけど、一回ダメージを受けただけでミスになってしまう、というのはキビシすぎるんじゃないかなぁ……？ ●●●●●●●○○○ | 今回は、出来のいいソフトが多いから迷うなあ。頭脳派には、『コズミック・ファンタジー』がおススメね。『熱血高校ドッジボール部』『スプラッターハウス』も買って損はしないハズだよ。小夜ちゃんファンなら『奇々怪界』も見逃せないし、『源平』もねっ!! |
| じつはひそかにファンだったりしたんですねえ、これ。ではなぜ7点止まりかというと、戦闘の前後の読みこみがまどろっこしいのが気になるのだ。でもキャラがすごくいいので、多少の難は許す！ ●●●●●●●○○○ | 基本的な目的や行動が単調なので、よほど根気が続かないと途中で飽きてしまいそう。全世界が舞台なので最初は広く感じるが、回数を重ねているうちに舞台がじつは狭いことに気づく。窮屈な感じだ。 ●●●●●●○○○○ | まさに芸術って感じ(笑)の1本。ほとんど不満のない移植度ではないだろうか。ただし内容が内容なだけに、好き嫌いがはっきり分かれてしまうのは仕方あるまい。やりこむほどに味が出るのは確か。 ●●●●●●●●○○ | SG専用で出す必然性が、とくになかったように思う。ゲームそのものの構成もどことなくせわしない感じがする。1発でやられるよりは、LIFE制にしたほうがバランスがとれたのでは？ ●●●●●●○○○○ | 今月のイチ推しは『源平』をおいて他にはなぁぁい!!　あの移植忠実度と独特の幽玄の情緒は、絶品に値するだろう。その次は個人的趣味丸出しにして、『コズミック・ファンタジー』、そして『源平』と堂々肩を並べられる1本として『スプラッターハウス』をプッシュ。 |
| ユウくんってキャワイイわぁ！　ユウくんだったら、ドクミが手とり足とりいろんなことを教えてあげるわ。大きくなったら、きっとイイ男になりそうだしね。 | えっ！　カルメンなんとかって、女盗賊のことだったの？　ドクミも、知能と美貌を使って男を手下にして、世界の美術品集めでもしようかしら。 | リックって、恋人のジェニファーと怪物屋敷に迷いこんじゃったんでしょ。きっとあんな姿になっちゃう前は、イイ男だったんでしょうね。もったいないわ。 | SGのゲームって画面がキレイねぇ。それってドクミの美しさに通じているかもね。じゃあ、比べてやるから姿を見せろですって？　そんなの恥ずかしいわぁ…。 | 新しい季節に、新しいゲームがいっぱい！　ついでに、ドクミの場合新しい男も欲しいところね。まっ、いっかぁ。これから入ってくる新人のボウヤを、この美貌でオトシちゃえばいいんだものね!! |



↑高見沢君の怪人。もっと送って来い!!

あらすじ
超原子チェルノブイリとして正義のために戦っていた男ヤコペッティは自らの弱さをさとり修業の旅に出てみたのだが…。




しろー大野先生に愛のお便りを!!

あてさき／〒102 千代田区九段南4—7—16 市ケ谷KTビル ㈿PCエンジン編集部まで。



次回、ハワイアンセンターの秘宝!?
〝黄金風呂への道〟の巻

# MAC

## マルカツアタックカードシステム

**知力・体力・時の運！ (勝)PCエンジンが密かに誇る、ハイパー・リミックス・クイズ・コーナー「MACベガス」堂々参上!!**

もうすっかりおなじみのMACについて、念のため簡単に説明しちゃいまぁす。

「一定の点数を集めると、豪華なプレゼントが必ずもらえる、スペシャルラッキーなカード」と覚えてくれるといーかも♡

下の表がその賞品と必要な点数。そして右ページについてるのが、キミが集めるMACなの。カードっていうには薄い気がする？ そんなこと気にしないの！

これを毎号20MACずつみんなにあげちゃうけど、1回に使える同じ号のMAC(表面に番号がついている)は40MACまでしか使えないのよ。

毎号20MACずつコツコツ貯めていくのもいいけど、それじゃなかなかほしい物がもらえないよね。そんな時には「裏技的達人」や「いくいくパラダイス」などのコーナーにハガキを送ってスペシャルMACを狙っちゃえばいいのよ。

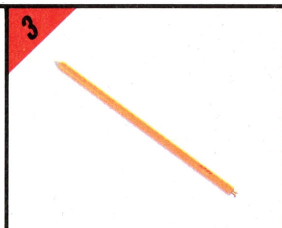
もっとたくさんMACがほしい人は当カジノクイズ・MACベガスに挑戦してね。定額のMACを払ってクイズに応募、正解者の中から抽選で数名に賭け金の数百倍の配当MACをプレゼントしちゃいまーす♡

1


(勝)ステッカー 25MAC

2

(勝)ボールペン 50MAC

3

(勝)シャープペン 200MAC

4

(勝)専用原稿用紙 300MAC

5

ミニ四駆 600MAC

6


(勝)テレホンカード 670MAC

7

(勝)Tシャツ 1,200MAC

8

ジョイタップ3 1,500MAC

9

マルチタップ 2,100MAC

10

AVブースター 2,500MAC

11

ソフト(¥6,500まで) 2,800MAC

12

ターボスティック 3,250MAC

13

アスキースティックエンジン3,500MAC

14

ソフト(¥6,500以上) 3,500MAC

15

カメラ 9,500MAC

16

カラー液晶TV 10,500MAC

17


ウォークマン 11,500MAC

18

セガ メガドライブ 12,500MAC

19

PCエンジン 14,500MAC

20

CDプレイヤー 20,000MAC

# 第12回は過去6回のデータをまとめた

# 大バザール・クイズ

MAC

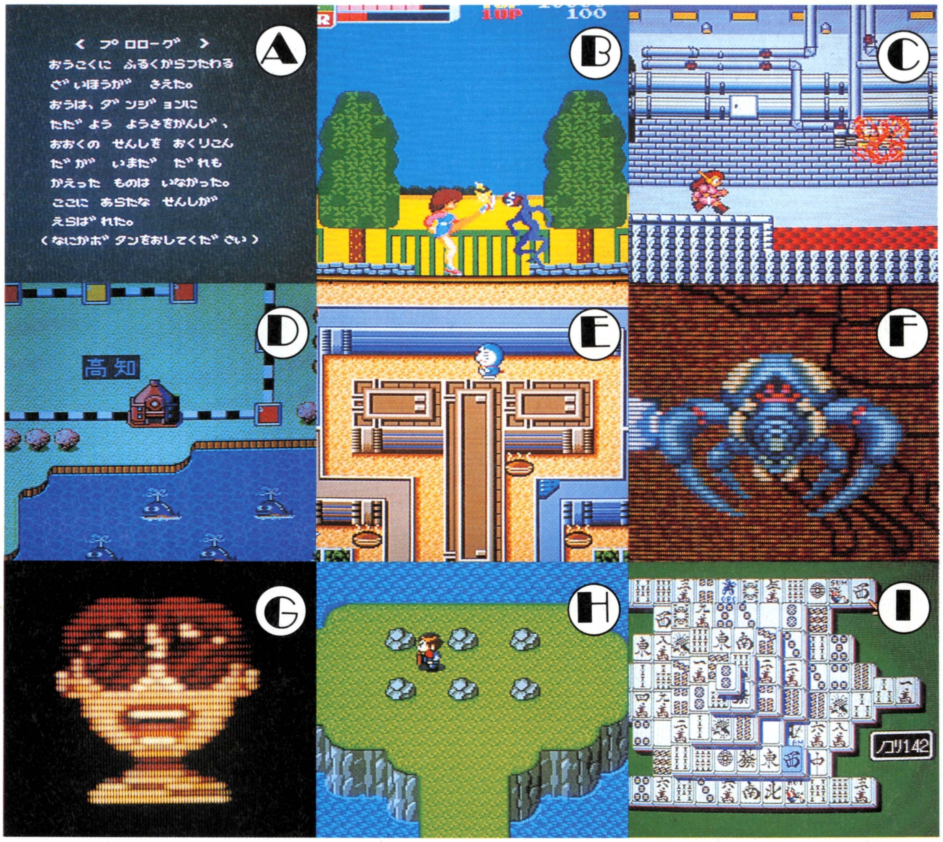
やっほー♡　毎月毎月MACベガスを楽しみにしてくれているよい子のみんな元気ィ？　毎月いろいろなソフトのクイズを出題してるわけだけど、今月は東京都の足立文ちゃんの考えてくれたクイズをお送りします。

「まず右の9枚の写真をご覧ください。これは過去6ケ月にわたって、MACベガスのクイズの材料にされたソフトの数々ですが、このうち3枚は、まだクイズに使われていません。さて、それはいったいどれでしょう？　下の選択肢の中から、正しいと思われるソフト名を記号で選んでください」

……はい、よくできました♡　文ちゃんには、クイズの考案料として2000MACをお送りします。さて、MACベガスでは新作クイズを大募集中です。われこそは！　と思う人はどしどしクイズを考えて、あたしあてに送ってね♡　約束よ♡

**選択肢**

Ⓐダブルダンジョン／Ⓑワンダーモモ／Ⓒ改造町人シュビビンマン／Ⓓスーパー桃太郎電鉄／Ⓔドラえもん〜迷宮大作戦／Ⓕヴォルフィード／Ⓖファイナルラップツイン／Ⓗニュートピア／Ⓘ上海















# PC-MACベガスのアイドル♡ 謎のおねーさんの正体は？

パンパカパーン!! ……ごめんなさい、まだです。発表は7月号で行います。だって、だって、とても読みきれないほどたくさんの応募がきてしまったんだもの……。あたしの名前だけじゃなくて、家族構成やウラ設定まで考えて送ってくれる人もいたりなんかして。「実は高校生の弟がいて、弟のPCエンジンで新作ゲームをプレイしている。小学生のころインベーダーゲームに夢中になり、『ゲームセンターあ○し』が好きだったゲームフリークのおねーさま。どーですか？ 当たってるでしょ？」（神奈川県／芦沢仁くん）

……ギクッ、ギクッ！ 芦沢くん、いいとこついてる！ なぜそんなに詳しく、あたしのことを知ってるの？（笑）もちろん芦沢くん以外の皆さんが送ってくれたハガキも読んでますよー♪ MACベガスへのご意見・感想・リクエスト・新クイズ・あたしの名前・ファンレター・ラブレターなどなど、なんでも受けつけてます。あっ、そうそう、もちろん今月のクイズの正解もね。今月は配当6000MACだもん。バックナンバーを探して、さっそくチャレンジ!! たくさんのおハガキ待ってマース♡

## 今回のレート　難易度Ⓑ

応募料MAC………20MAC

配当MAC………6000MAC

配当人数…………………5名

## 第10回（3月号）の正解と当選者

リスト中の指輪がクスリの誤りだったため、ⒷとⒻをともに正解とします。以下、10名の方々に3000MACをお送りします。

鈴木靖夫（北海道）
古川大行（福島県）
大沢仁志（埼玉県）
茂木俊之（東京都）
宅間圭吾（神奈川県）
中島義弘（静岡県）
小川雄史（愛知県）
西谷真幸（奈良県）
小倉桐哉（和歌山県）
厲俊夫（福岡県）

## 応募のきまり

●MACベガスに応募する方へ

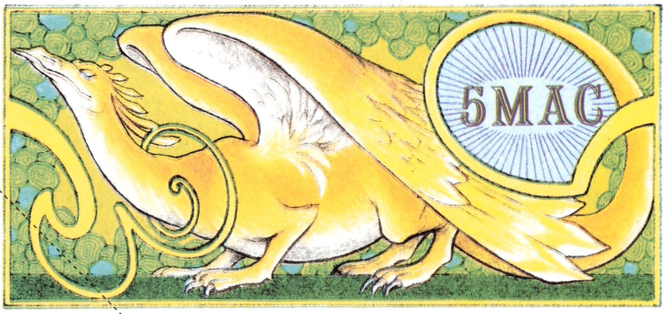
官製ハガキにクイズの答え、住所、氏名、年齢（学年）、電話番号を書いて、MAC右下の数字（点数の中の三角の部分）を4枚切って貼り、「MACベガス⑤係」に送ってください。旧MACを使う人は20MAC分のカードを封筒に入れて、同じ要領で送ってください。

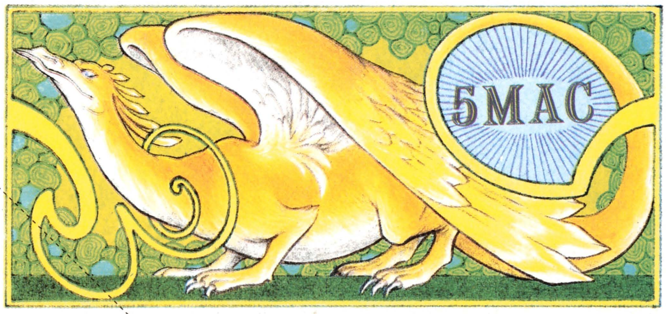
●MAC賞品プレゼントへ応募する方へ

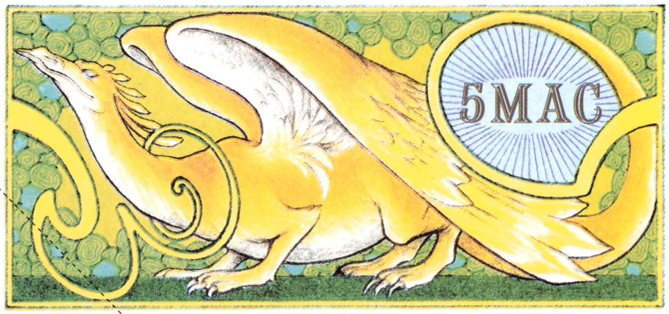
賞品プレゼントへ応募する方は、集めたMACと、住所、氏名、年齢（学年）、電話番号、希望賞品の番号（11、14はソフト名）、MAC賞品に加えてほしい物を書いた紙を封筒に入れ（1〜3の賞品希望者は、自分のあて先を書き、62円切手を貼った封筒を同封して）「MAC係」へ送ってください。ただし同じ番号（MARUKATSU900501という数字）のMACは8枚までしか使えません。旧MACは2枚まで、このベガスや各コーナーでもらったスペシャルMACは何枚でもOKです。

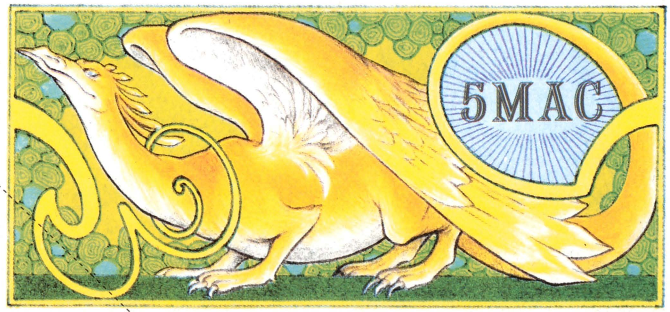
●あて先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16
市ケ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部
「MACベガス⑤係」または「MAC係」
MACベガスの締め切りは4月27日（必着）。



延長戦

# New Soft Times

春がきて芽を出す草花みたいに、PCエンジンの新作もいっぱい芽を出してきたよ。さあ、最新ソフトの様子をお知らせする、ニューソフトタイムス延長戦の始まりだよ〜。

## ドンドコドン

タイトー／5月発売予定／価格未定　ACT　3M

『バブル・ボブル』から続く、面クリアタイプのアーケードゲームが、FCへの移植に続いてPCエンジンにも登場だよん。気のいい大工さん2人が、さらわれてしまった王様とお姫様を助けるためいろんなステージで大活躍だ。

### タイトーのコミカルACTが登場!!

この『ドンドコドン』は、ステージの中の敵をすべて倒してから次のステージにすすむという、タイトーお得意の面クリACTゲーム。

ある日突然、不思議の国からやってきた光るブタにさらわれてしまった王様たちを、国1番の腕の大工さん2人がトンカチ片手に助けにいく、というのがゲームのストーリー。王様を襲ったのがブタで、助けにいくのが白いヒゲをはやした大工さんなんて、なかなか楽しいでしょ。各ステージも、お菓子の家やおもちゃ箱の中といった感じで、出てくる敵キャラもユニークなヤツばかりなんだよ。

来月は詳しい紹介をするからお楽しみに！




⬆トンカチ片手の大工さん2人がだ〜い活躍だぁ！




⬅グラフィックもこんなにアーケード版とそっくり。ここまで高い移植度だったらキミも満足でしょ。




⬅不思議な国につれていかれちゃった、王様たちを助けるまで頑張ろう。



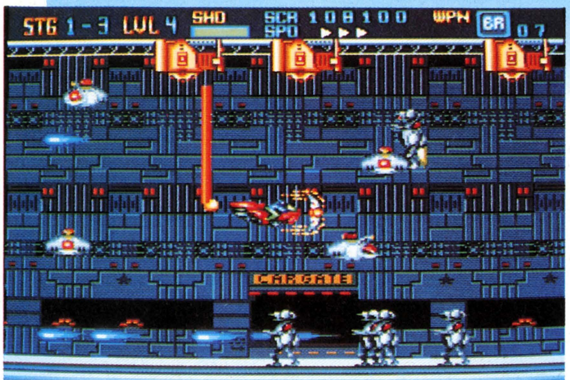

⬆各ステージには、個性ゆたかでユーモラスな敵が待ち受けているよ。

⬇2P同時プレイもOK!! 友達と一緒にプレイすれば、面白さも倍増ってとこだよね。パワーアップもちゃんとついてるよ。



ダウンロード

# DOWN LOAD




NECアベニュー／6月発売予定／価格未定

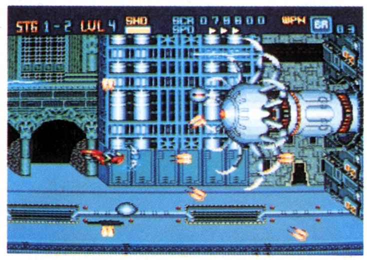
STG 4M

ここのところPCエンジンのシューティングは秀作続きだけど、今回紹介する『ダウンロード』もそのひとつ。バリバリ撃ちまくってスカっとしたいキミには絶対オススメだよ。

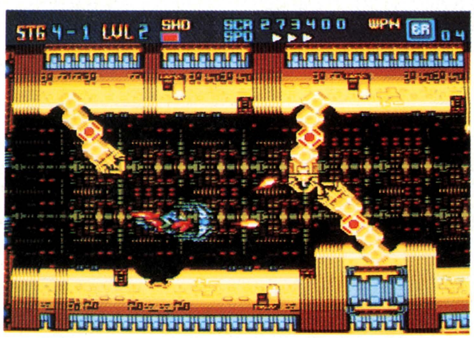
## コンピュータ内部が舞台の『ダウンロード』。う〜ん、サイバー！



現在日進月歩どころか、秒進分歩ともいえる勢いで発展を続けているコンピュータ産業。もしその勢いを保ったままで、10年、20年過ぎていったらどうなるだろう。おそらく人間とコンピュータとの融合が行われるにちがいない。人間の記憶をコンピュータに移植し、コンピュータの中で意思だけが生き続ける……そんな不気味な世界が舞台なのだ。




⬆花ビラ（?）から出るレーザーをかいくぐり、中心のコアを攻撃せよ！ バリアは必需品だ！




⬅将来は、コンピュータの中にもこんなものができてしまうのだろうか？




⬅ゲームオーバーになったときのグラフィックが各面違うのもオモシロイ。

### 面の間にはビジュアルシーン

面と面の合間には、ビジュアルシーンが入っている。ビジュアルシーンといえばCD-ROM²のオハコだけど、カードでやっちゃうんだからたいしたものだ。ちなみにメッセージはよく読んでおいた方がいいぞ。

➡なんだ、このオッサンたちは？ 実は彼らが仕事の依頼者なのだ。







⬅あらら、やられちゃったよ。達者なのは口だけ!?

➡そして登場する巨大な敵。はたして"OHALA"とは何者なのか？




### メインウェポン

**ビームバルカン**



⬆連射がきくので、ザコが多く出るところで有効だ。

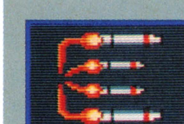
**レーザーキャノン**



⬆貫通力は強いけど、連射はイマイチ。好き嫌いが出るぞ。

### サブウェポン

**チェイサー**



⬅要するに誘導弾。弾数はなかなか多いぞ。

**クラッシャー**



⬅射出した後、もう一度ボタンを押すと爆発。

**エネルギー**



⬅バリアだが、これはかなり使えるぞ。

### 逃さず取れよ、このアイテムを！

**ウェポンアップ**



⬅撃てる方向が増える。最大6方向に撃てる。

**特殊武器アップ**



⬅特殊武器の使える回数が回復する。

**シールドアップ**



⬅自機のシールドが1段階アップ。助かるぜ。

**無敵**



⬅少しの間無敵になる。それ、敵を倒しまくれ！

**全滅**

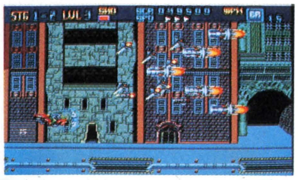


⬅画面中の敵が一掃される。こいつはオイシイ。

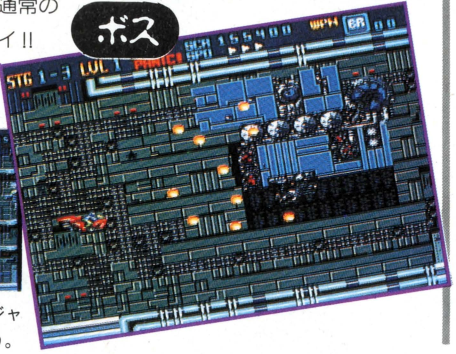
# これぞシューティング! とても多彩な面構成

## STAGE 1 オレが指名手配だって!?

小手調べ面ではあるが、いきなりレーザーを撃ってくるやつがいたりするので、とてもあなどれない。3つのエリアに分かれていて、それぞれにボスがいる。ステージ1だけでも通常の3面分もあるのだ。スゴイ!!



➡1面から激しい戦闘が繰り広げられるのだ。






➡あちこちにある砲台をすべて破壊しなくちゃいけないぞ。

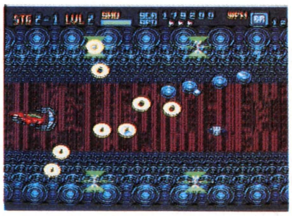
⬆こんな狭いところに敵がウジャウジャ。早期撃破を敢行しよう。

## STAGE 2 いよいよサイヴィング開始

この面からコンピュータにもぐりこむという設定になっているので、背景もなんかそれっぽくなっている。ちなみにこの面のボスは倒したと思っても、どんどん次の攻撃を繰り出してくるぞ。注意。




➡RGBの3色に分かれたボス。これが結構キビシイ。



⬅背景はなんともいえず不気味。早く抜けたいね。



⬅四方を敵に囲まれてしまった。さてどうする?

## STAGE 3 この面あたりからかなり強くなるよ!

さらわれてしまったDEVAを救出するため敵基地に向かうSYD。このあたりから敵の強さも格段にアップする。バリアを装備して戦うのが得策だろう。

アイテムを取るときのタイミングに注意して、効果的にパワーアップしていってほしい。この高速スクロールは見物だよ。



⬆ハイウェイを疾走する(滑空する?)SYD。このスピードはなかなか快感だ。

⬇海面から飛び出してくる敵は、画面左下にいれば楽に倒せるぞ。トビウオ(?)にも注意ね。






⬆なんと基地の入口が攻撃してきた! ああビックリ。

## STAGE 4 もう頼れるのはキミの指だけ

基地の中は狭いところがいっぱい。ぶつかると大きなダメージを受ける障害物なども登場するので、うまくよけること。とにかく強いのが親玉で、ほとんどよけるのが不可能なレーザーを出してくるのだ。バリアを上向きにしてダメージ覚悟で戦うと、少ない損害で倒すことができるぞ。

➡このコンテナにぶつかると、かなり大きなダメージを受ける。よく見切れ!





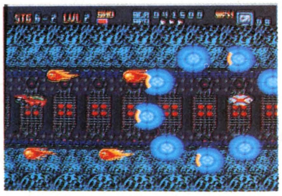
⬅このレーザーは斜めの弾を装備していないとつらい。ちゃんと両方倒そうね。



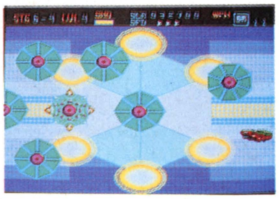

⬅こいつは体が2つに分かれたら要注意だぞ。

## 5面以降は……

いままで以上の厳しい攻撃が続くが、クリアするにつれ謎が解明されていくのだ。



⬅どっかで見たようなやつだ。結構強いんだ。



⬆最後のボスがこれ。パターンを作るしかない。

### WRITER'S NOTE

このゲームはとにかく親切。何もいわなくても始めから連射がついているし、どの面で死んでもいいようにパスワードまでついている。この2点のおかげで、初心者でもかなりとっつきやすくなっていると思うのだが、なにせ内容がかなりハードなため、ちょうど差し引きゼロというところだろうか。

ちなみにビジュアルシーンのグラフィックは、漫画家の神崎将臣が描いているということで、こちらも結構気合が入っている。このゲームは、かなりバランスがとれたゲームといってよいだろう。(復活のYASでおま)



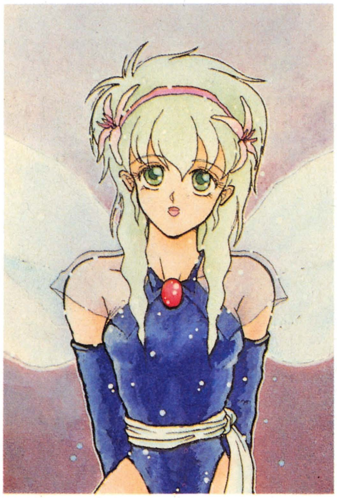
## 知美ちゃんが、みんなを幸せで包む！

# 迷宮のエルフィーネ

日本テレネット／発売日未定／価格未定　AVG

とろりんが妖精の世界で冒険を繰り広げてゆくという、とってもメルヘンなゲームが登場するよ。フェアリーランドに閉じ込められたとろりんが、かわいい笑顔で幸せをふりまきながら一生懸命がんばるぞ！

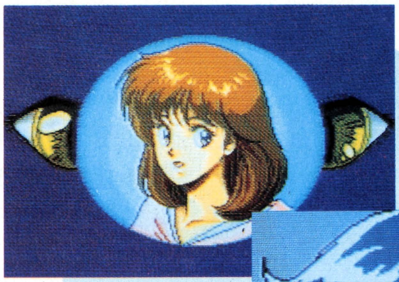
## フェアリーランドに幸せを取り戻そう！



### とろりんが邪妖精の標的に

フェアリーランド…平和で愛に満ちた夢のような国。だけど、いたずら好きのゴブリンたちが、禁断のほこらから邪妖精を復活させてしまったからさあたいへん！　幸せが大嫌いな邪妖精のボス、ミュウは、邪妖精の牙城を築き、フェアリーランドの４つの国の架け橋を壊し、すべての幸せをねじ伏せていった。

フェアリーランドを不幸で染めると、ミュウは今度は人間界をも狙い始めた。ミュウは、妖精を扱っているとろりんのお店、トモローズを見つけると、まず手始めに、とろりんと３妖精のグッズを、暗黒の迷宮と化した妖精の世界に閉じ込めてしまったのだった。



⬅人間界に目を向けたミュウが、最初にターゲットにしてしまったのが、かわいいとろりんだったなんて。



➡トモローズで開店準備中のとろりんを、突然襲った轟音と雷鳴。光と影が激しく交錯する。おびえるとろりんは、暗黒の中に吸い込まれて…。

## 人間界に戻るために…

### 人に話を聞く

フェアリーランドに閉じ込められてしまったとろりんは、人間界に戻るためにいろいろな人の助けが必要なんだ。たくさんの人に話を聞いて情報を集めよう。





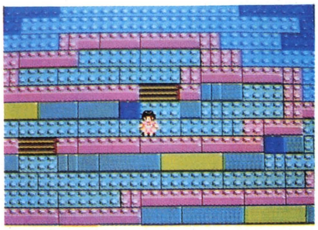


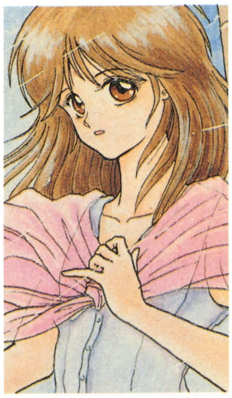
⬆何気ない話の中にも、謎を解くためのとっても大事なヒントが隠されているかもしれないよ。よーく聞こうね。

⬅かわいいとろりんを相手にして、こんなイジワルをするヤツもいるのだ。どうすれば通してくれるのかナ？

### 迷宮をぬける

とろりんは、複雑な迷宮の中なんかも歩かなければいけないのだ。特に最後に出てくるミュウの城のダンジョンは複雑だぞ。ほかにも、迷いの森なんかもあるらしいよ。





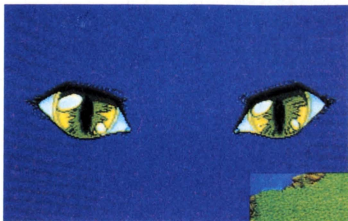
⬅複雑に入りくんでいるけどここはどこなんだろうね。


　イラスト／まみや なつき

# さらわれたとろりんは精霊の国へ

## 気がつくと草原に

トモローズからさらわれてしまったとろりん。ハッと気付いた所は草原。とにかく歩き出すと、すぐそばで少年を見つけた。話しかけてみると、ここは精霊の国だとわかった。



⬆とろりんと、3妖精のグッズをさらったミュウ。そのミュウの姿はまだ謎なのだ。




➡少年の名はアントニオ。精霊の国にふりかかった不幸を説明してくれるんだ。

## トリネードをめざめさせよう

精霊の国では、妖精たちの力の源である木の精トリネードを、ゴブリンたちが眠らせてしまっていた。トリネードをめざめさせないと、このままでは精霊の国がゴブリンたちに乗っ取られてしまう！　とろりんは森へ急いだ。




➡ゴブリンの館は、いったいどこにあるんだろうね。

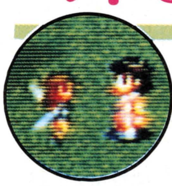


⬅トリネードの森は、精霊の国の北西にあるらしいよ。

## ゴブリンを倒せ！

とろりんがトリネードをめざめさせると、トリネードはあるアイテムをとろりんに渡し、「ゴブリンを倒してくれ」と、とろりんに頼むのだった。とろりんとゴブリンの対決ははたして!?

# オモチャの国そして…

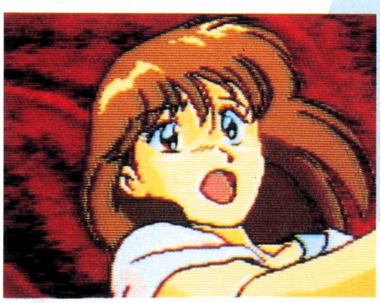


## 不思議なできごとが次々と起こる

精霊の国でゴブリンを倒したとろりんは、何者かに導かれるようにしてオモチャの国へ。ここでも不思議なことが起こるんだ。3妖精のグッズとともに、とろりんが人間界へ帰れる日は来るのかナ？



⬆不幸にされたフェアリーランドも、とろりんの大活躍で、だんだんと幸せに満ちてくる。ガンバレ、とろりん！



⬅笑顔のかわいい、心の優しいとろりんは、どこへ行ってもみんなに好かれちゃうのだ。音楽の国ではほのかな恋も。

## 各ステージにミニゲーム

とろりんは4つの世界で活躍し、不幸にされてしまったそれぞれの世界に幸せを取り戻さなければいけない。そのためには、各世界で不幸のもととなっているボスを倒していかなければいけないんだ。でも、とろりんは剣を持って戦うなんてことはせずに、各ボスたちと、下に示したようないろいろなミニゲームをして戦うんだ。それぞれのミニゲームはどれもとっても楽しいよ。ミュウとの対決はまだヒミツ。

| | |
|---|---|
| 精霊の国 | ドライブゲーム |
| オモチャの国 | クイズゲーム |
| 音楽の国 | スカッシュゲーム |
| 真夏と真冬の国 | シューティングゲーム |

## 制作現場をのぞいてみたら…

### 知美ちゃんも大はりきり！

自分が主人公のゲームということで、知美ちゃんもノリノリ。ゲームの中の主人公である知美ちゃんの声は、もちろん本物の（？）知美ちゃんの声。とろりんファンにはたまらないネ。さらに、クリアすると、感動のエンディングの後に、サービス面があるというウワサも！



⬅みなさん、楽しみに待っててネ。

## WRITER'S NOTE

「なんだ、アイドル物かぁ」とボヤいているキミ！このゲームは従来のそのテのものとは大きく違うのだ。つまり、アイドルがウリなのではなく、ゲーム自体がウリなのだ。基本的にはAVGであるけれど、RPGの要素が加えられたり、ミニゲームが楽しめたりと、いろいろな新しいアイデアが盛り込まれている。でも、とろりんの歌声が聞けるというだけで、とってもウレシイ今日このごろでした。　（まゆりん）

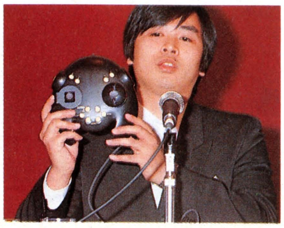
速報!!

# NECアベニュー新作 大旋風 ホラーストーリー 発表!!

**『S・ダライアス』で話題のNECアベニューが、来年3月までに発売する予定のゲームタイトルと、新型のアナログ・ジョイスティックの発売を発表!!　絶対注目情報だぞ!**

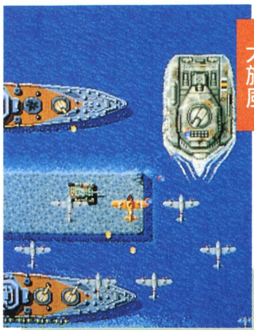
今回の発表では、新たに2作の移植決定タイトルが登場。1つは、タイトーの'89年発表作で、製作が東亜プランだった『大旋風』。これは縦スクロールのSTGで、ハデさばかりが目立つ最近のものとは違った超本格的なゲームだ。そしてもう1つは、同じ東亜プラン製作の『ホラーストーリー』で、これは横スクロールのジャンプとショット操作で遊ぶACTだ。

また、今回は非常に安価で高性能なアナログ・ジョイスティックの製作も発表された。



➡このA・Jは価格が1万5千円前後で発売される予定。

大旋風



⬆縦スクロールのステージを、ひたすら撃ちまくって戦う本格的STG。



➡敵キャラはすべて地上に出現。弾よけと連射が生死を決定するのだ。

## その他の新作も続々と発売だ!!

発表済みのソフトについても、発売予定時期を発表。次号でも『A・BII』を中心に、詳しく紹介するからお楽しみにね。



⬅2P同時プレイと、ショット方向を任意に選べるところがポイントの、ちょっと変わったSTG。

### オペレーションウルフ



⬅3D・STGの決定版ともいえる『オペウル』。オリジナルへの忠実さは、1級品の内容。

### アフターバーナーII

ついに完成間近となった『A・BII』。PCエンジンの限界をギリギリまで追求した、拡大・回転などのグラフィックは、さすがアベニューといえるほどのスゴいデキ。新発表のA・Jにも対応しているから、超リアルなドッグファイトを楽しめること間違いなしだぞ。







⬆早くこの画面を自分のテクで出してみたいね。

⬅スピード感・操作性など、どれも最高のデキ。

### ヘルファイヤー



⬆現在、かなりの部分まで移植が進んでいるぞ。

### 大魔界村



⬆すべてのゲーム内容が完成して、SGパワーを実感させる作品。

### サンダーブレード



⬅3Dと縦スクロールの2パターンのステージを持つロングセラーゲーム。

### ダライアス・プラス



⬅Hu-カード版『ダライアス』。ボスは全16体だ。

## 作品リスト

| タイトル | 機種 | メガ数 | 発売予定 |
|---|---|---|---|
| ダウンロード | PC | 4M | 6月発売予定 |
| 大魔界村 | SG | 8M | 7月発売予定 |
| アフターバーナーII | PC | 4M | 8月発売予定 |
| ダライアス・プラス | 両対応 | 6M | 8月発売予定 |
| レインボーアイランド | CD | ―― | 9月発売予定 |
| オペレーションウルフ | PC | 4M | 10月発売予定 |
| アウトラン | 両対応 | 4M | 11月発売予定 |
| ヘルファイヤー | PC | 3M | 年内発売予定 |
| 立体将棋(森田将棋) | PC | 2M | 年内発売予定 |
| ホラーストーリー | CD | ―― | 年内発売予定 |
| スペースファンタジーゾーン | CD | ―― | 年内発売予定 |
| ストライダー飛竜 | SG | 8M | 年内発売予定 |
| マイト&マジック | CD | ―― | 発売日未定 |
| フォゴットンワールド | 両対応 | 4M | 発売日未定 |
| サンダーブレード | PC | 4M | 発売日未定 |
| ワードナの森 | CD | ―― | 発売日未定 |
| 大旋風 | 両対応 | 4M | 発売日未定 |

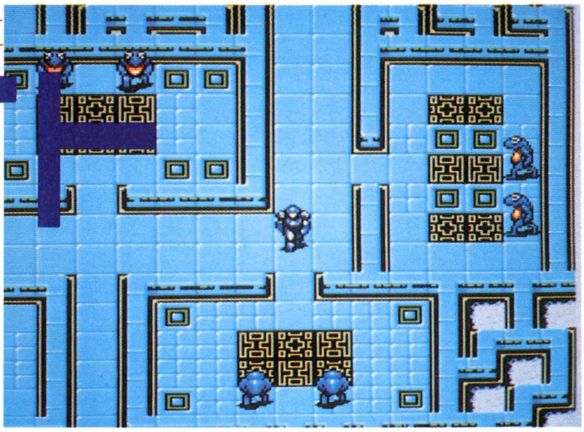
※両対応リストは、PC、SGの両方に対応します。

※『オペレーションウルフ』『ダライアス・プラス』以外の画面写真はアーケード版。

本格派SF・RPG大作

詳報第6弾！

# サイバーナイト



トンキンハウス／発売日未定／価格未定

RPG 4M B・U

みんなが楽しみにしてる『サイバーナイト』の発売日も刻一刻と近づいている。そこで今回からは、このゲームを最初からもう一度整理して、ゲームの進行に沿って紹介していくぞ。

## キャラクターの得意分野を育てよう！

今号ではまず、キャラクターの紹介とシステムの説明をしちゃおう。

キャラクターの成長は、4つのスキル（能力）の上昇で示される。4つのスキルは、経験値をもらう時、自動的に分配されるんだ。どういう風に振り分けられるかは、キャラクターのクラス（職業）や、持ってる能力によるぞ。だから、全員を平均的にレベルアップしていく必要はない。それぞれの個性を伸ばす方向で、スキルを育てていってね。

パーティを組む際も、その辺をよーく考えて、キャラクターを選び出そう。

### 4つの能力が個別に成長するぞ

#### コンバット（戦闘能力）

4つの能力の中で唯一、どのクラスのキャラクターにも備わっている。敵との戦闘時に大きく影響する能力だということは、いうまでもないね。



⬆多く戦った人ほど経験点も増え、能力も伸びるのだ。

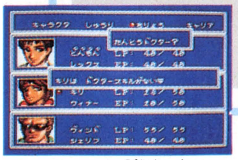
#### メカニック（技術力）

コマンダーとメカニックが持つ能力。これがあれば、謎のメカニックを発見できたり、モジュールが壊れた時に修理を行ったりと、いろいろ便利だよ。



⬆モジュールが破損してたら、戦闘には参加できないぞ。

#### メディック（医学力）



⬆メディックの能力を持ってないヤツに治療を頼むなよな。

キャラクターを治療する能力で、コマンダーとドクターが保有している。この能力の成長によって、治療の効果もだんだんに高くなるっていうわけ。

#### サイエンス（科学力）



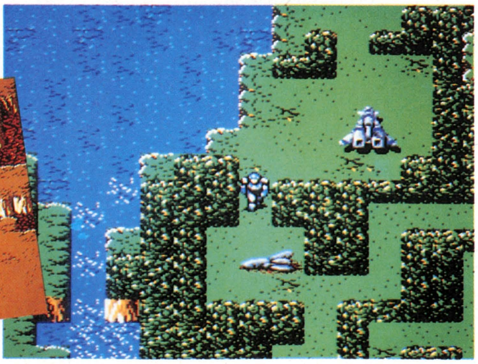
⬆有効な武器を早く作るためには、この能力を上げないと。

コマンダーとサイエンティストが持つ。この能力で敵の残骸を発見し、新兵器や新技術を開発していく。これが低いと、残骸が見つからない場合もあるぞ。

### 新しい惑星も続々と登場だ



➡こーんな熱そうな、溶岩の惑星もあるんだぞー。



⬅左に見える陸地にはどうやって行くんだろう。心配無用。水の中だってちゃんと歩けるんです。

### 幾多の戦いをくぐりぬけてきた熱き傭兵たち

6人の登場人物の中から、主人公を含む3人を選んでパーティを組み、ミッションに出撃しよう。各人の得意な技能もチェックしてね。

#### コマンダー



**主人公(?)**

戦闘はもちろん、何でもこなせちゃうのだ。

#### メカニック



**キリ(女)**

手先が器用だから、モジュールの修理はわけないぞ。

#### ソルジャー



**クレイン(男)**

戦闘能力は抜群。バリバリ活躍してくれそうだ。



**ニジーナ(女)**

女戦士はカッコイイ。ただし体力が心配だよね。

#### ドクター



**シャイン(男)**

戦闘で傷ついた体の治療は、おちゃのこさいさい。

#### サイエンティスト



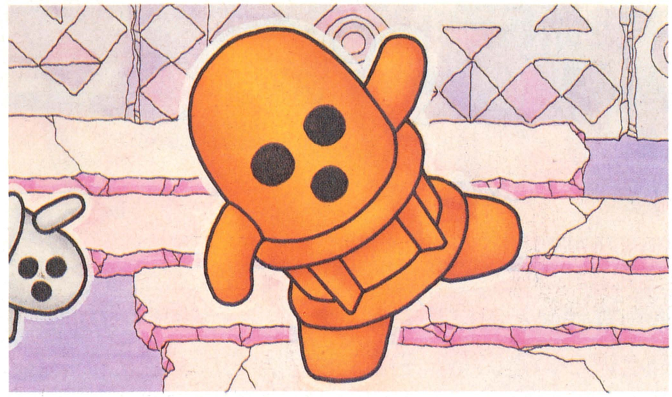
**ヴィンド(男)**

科学的な謎解きや推理など、頭を使う時頼りになる。

コミカルヒーロー"はにい"が大活躍

# はにい おんざろおど



シューティングからアクションへと、ゲームのムードもすっかり変わって"はにい"が再びやってきた！今回はどんな内容でみんなを楽しませてくれるかな？

フェイス／発売日未定／価格未定　ACT　3M

## 正しい歴史を守るため、戦え!! はにい

ある朝はにいが目覚めると、そこは昨日までの平和さとはうって変わって、時間と空間が入り混じったためちゃくちゃな世界になっていたんだ。

どうやら、その原因はタケミナカタ神率いる闇の軍団が、その昔神々に敗れ去った一族のために過去から歴史を塗り変えようとしているせいらしい。

さあ、はにいよ、心強い仲間れもんといっしょに、あらゆる時間・空間を歩き回り、騒ぎの元凶のタケミナカタを見つけだしてこらしめるんだ。

ゆかいで、ほのぼのしたムードをもつ僕らのヒーロー、はにいの新作がいよいよ登場だ。ゲームの完成はまだだけど、早く活躍を見たいね。

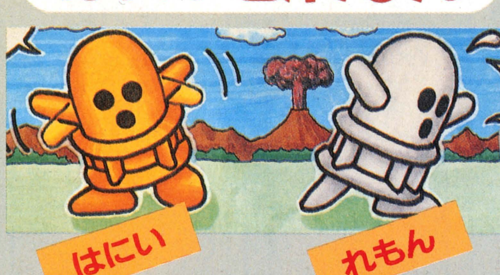


⬆なんだか絵本のような雰囲気の背景だね。



➡今回はステージの中で、アイテムを拾っていくようになってるみたいだ。

### はにい&れもん





おなじみ埴輪のはにいちゃん。前回は神様イザナギのために戦った、勇猛果敢（?）な戦士（?）だ。今回も大活躍だよ。

ニューフェースの新ヒーロー、埴輪のれもんちゃん。2人は仲がいいんだけど、たまにけんかしちゃうというのが心配。



⬇さあさあ仲良く、タケミナカタをやっつけに行きましょう。2人で行けば怖くないよね。



⬆あれ～、やられちゃった～。そんなときでも2人の息はピッタンコだよ。

### 2人を待つのは何かな!?



⬅ここはどこの家なのかなぁ？ もしかしたら○○時代のお屋敷？



➡おおっと、なんだかこの敵キャラは本の形をしてるみたいだぞ。





⬅なんと、ちっちゃいはにいを発見だぁ。何の役にたつのかな？





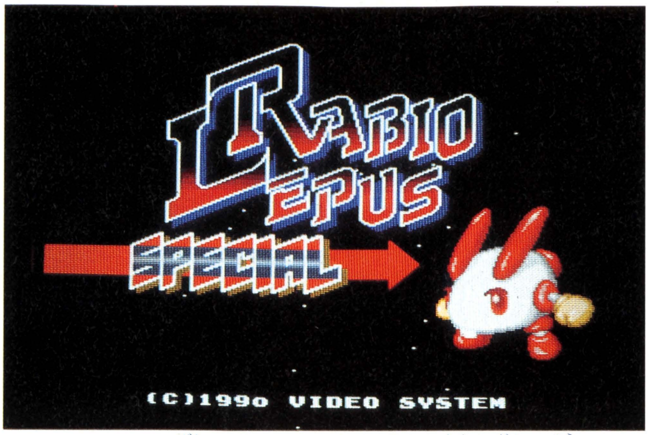
⬆ん!? 後ろに見えるのはお月様と煙突かな？ それじゃあまるで、なんとかの歌みたいじゃないか。





➡かっぱさん、こんにちは。と言っているうちにぶっ飛ばされちゃったはにいでありました。

 　イラスト／まみや なつき




ビデオシステム初のSTGだ!!

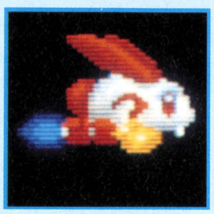
# ラビオレプス スペシャル

ビデオシステム／発売日未定／価格未定 STG 3M

アーケードでも人気の高かった「ラビオレプス」が、スペシャルになって登場する。スペシャルの名のとおり、ゲーム完成度はバッチリ。こいつは楽しめそうだぜ！

## ウサギ型キャラが主人公のコミカルシューティングだ!!

これが主人公キャラ！



⬆さらわれた王様一家を救出するため出撃する。ショット、ミサイル、パンチなどの攻撃ができる。リボンをつければ連射もアップする。

このゲームは、プレイしてみるとわかるけど、とにかくコミカルに徹しているのが目だつ。例をあげてみると、さらわれてしまった王様たちが、みんななぜかウサギのぬいぐるみ（!?）を着ていたり、アイテムがオチョウシ（得点）やタヌキの置物（無敵）だったりと、見ているだけでもなかなか楽しい設定になっているんだ。ところが、それに反して敵の攻撃はかなりシビアだから、外見だけで判断すると痛い目をみてしまうのだ。なんにせよ、デキのほうは申し分ないので、ゲーセンでハマった人も、そうでない人も絶対楽しめる1本だぞ。






⬆ニンジンカプセルを壊すとアイテムが出てくるぞ



⬆あのタヌキを取れば無敵だ！敵に体当たりしてビシバシ倒せば気分爽快。活路を切り拓け！

⬅なんだ、これでも王様なのかしらん？幼児退行現象じゃないとは思うけど……。

## ハイレベルなステージがキミを待っているぞ！

### STAGE 1

まずはお姫様の妹を救うために一路宇宙船へ。宇宙船内部に入るなり、かなり激しい攻撃に見舞われるので、どんな敵が出てくるのか知らないとキツイぞ。また、「ミサイルを惜しまず使う」というのが重要だぞ。



➡リボンをとれば連射が速くなるので、モアベターよ。



⬅トゲのついている小さなやつは、横にレーザーを発射するぞ。注意。

### STAGE 2

このゲーム全般に言えることだけど、やたら狭いところが多いんだ。だから弾を当てにくいところは、パンチを有効に使って切り抜けるのがいいぞ。しかし親玉には笑ったなぁ。



➡なんじゃあ、こいつはあ!! 弾を撃つとドンドン顔が変わっていくのだ。



⬅出た！　お地蔵さんのスペシウム攻撃！　これは強いぜ。

### STAGE 3

この面は、レーザーを撃ちまくってくるモビルスーツ部隊がネック。かなり硬いので、危険を感じたらすぐミサイルを使ってしまおう。背景はなかなかきれいだったりする。



⬅ひーん、顔いっぱいだ。なにかとってもブキミ。



➡なかなかかっこいいドラゴン。ミサイルを使えばそれほど怖くないぞ。

# スプレンデット・サーガ(仮)

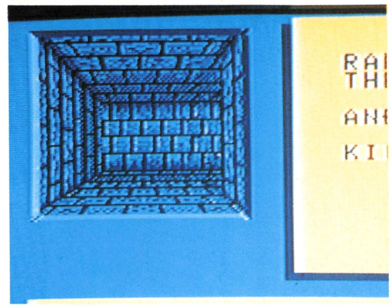
メサイヤ/9月発売予定/¥6,500

RPG　4M　B･U

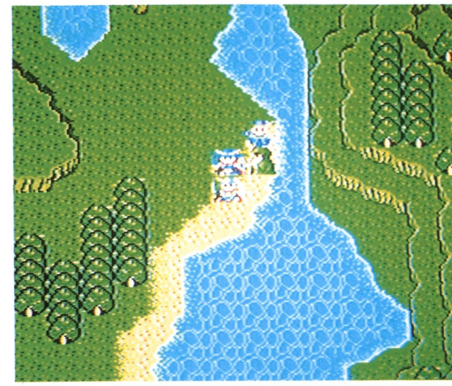
　また、PCエンジンの世界に新たな伝説を築くRPGが登場するぞ。剣と魔法が支配する世界を舞台にした本格的なストーリーと、2Dや3Dの波乱に満ちた世界やダンジョン。世界には時間の流れや天候の変化まであり、リアルな冒険をキミに体験させてくれる。

　さらに、このゲームにはNPC(ノンプレイヤーキャラクター)が登場するんだけど、なんとアイテムを使ってモンスターを仲間にすることもできるんだ。

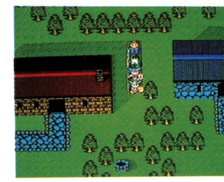
　さあ、はたしてこのRPGが持つ世界とはどんなものなのか? 秘められた謎は? 早くも次の情報が気になる要注目のゲームだぞ!!



⬆世界のあちこちにあるダンジョンは、3Dマップ形式になっているんだ。うーむ、不気味だぜ。



⬆世界マップはわかりやすい2D表示だ。さまざまな町や村を旅するのだ。



➡登場キャラには、さまざまな職業(転職可)が用意されているんだ。

＊画面は開発中のものです。

# タイトーから新作が、ドーンと登場!!

**なんと今月は、タイトーから新作タイトルがいっきに発表されたぞ。これはもう期待するっきゃないよね。**

## ラスタンサーガⅡ

タイトー/7月発売予定/価格未定

ACT

### 迫力いっぱいのACT

　このゲームは、'89年に発表されたHP制のACT。ゲーム内容はオーソドックスなジャンプアクション主体で、敵味方どちらも大きめのキャラが戦う様子が迫力満点でスゴかったんだ。長剣や鉄の爪などをふるって敵をなぎ倒す、豪快なアクションがどういうふうに移植されるのか楽しみだね。



⬅まるで、神話時代のような世界で戦うのだ。



⬇不気味な姿の敵は、耐久力も攻撃力も高く手ごわいぞ。



⬅敵の攻撃は、ある程度自分の盾で防ぐことができる。

## ☆移植決定作が目白押し☆

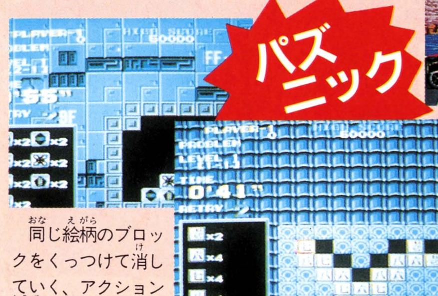
　『ラスタンサーガⅡ』以外にも、『H.Q.』の続編『S.C.I.』、思考+アクションタイプのPZG『パズニック』、ちょっとコミカルなACT『地獄めぐり』、本格的プロレスゲームの『チャンピオンレスラー』の4作品が移植決定しているぞ。

### S.C.I.



前作でのカーチェイス+銃をブッ放す快感が楽しいゲーム。

### パズニック



同じ絵柄のブロックをくっつけて消していく、アクション要素の入ったPZG。

### 地獄めぐり



かわいいデザインのマイキャラが、妖怪たちを倒していく横スクロールACT。

### チャンピオンレスラー



オーソドックスで、迫力のあるリアルタイムSPG。

＊『パズニック』を除く画面はアーケードのものです。

# パワーイレブン

ハドソン／発売日未定／価格未定　SPG

## 熱い男たちの激突！

先月号でもお伝えした『パワーイレブン』の新画面が到着したぞ！　サッカーゲームとしてのこのゲームは、画面の見やすさや操作感のよさで、誰でも気軽に楽しめるものとしてなかなかのデキ。そのうえ、手軽な対戦用としてのVSモードなど、選択できるゲームモードもたくさんあって楽しみも多いぞ。




早く、この迫力サッカーをプレイしてみたいよね！




⬆PKシーンも迫力満点!!

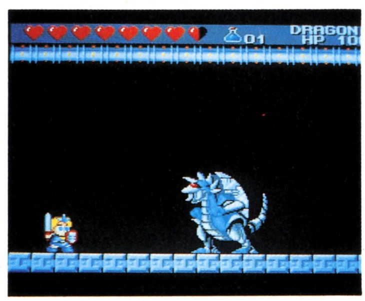
➡各キャラにPゲージもついた。

# アドベンチャーアイランド

ハドソン／発売日未定／価格未定　ACT

## RPG要素の入ったACT

左の『パワーイレブン』と同じく、この『アドベンチャーアイランド』のゲーム画面も到着したぞ。このゲームの内容は、シリーズの『II』に似た、店などのある町が登場して謎をとくためのヒントをもらったりしていく、RPG要素の入った横スクロールACT。操作方法も、ジャンプしたあとの横滑りなど基本的な部分は同じ。ただ、主人公が竜なので、攻撃方法などの細かい部分が違っているぞ。




⬅さまざまなボスキャラを倒して、かけられた呪いをとくんだ。

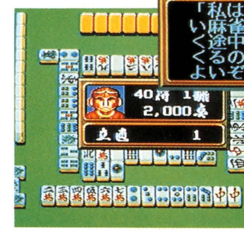
# 麻雀悟空スペシャル

サン電子／発売日未定／価格未定　ACT

## 麻雀で楽しむ西遊記だ

パソコン版などでも好評の『麻雀悟空』が、スペシャルバージョンになってPCエンジンに登場するぞ。麻雀ゲームファンのキミには、本格的麻雀が楽しめるソフトとしてうれしいニュースだね。このPCエンジン版は、単に麻雀ゲームというだけでなくて、悟空と三蔵法師の天竺への旅を描いた「西遊記」が全9章のストーリーとして入っていて、物語を楽しめるぞ。



⬆「西遊記」の世界を楽しもう。

⬅麻雀の内容は完全本格派！

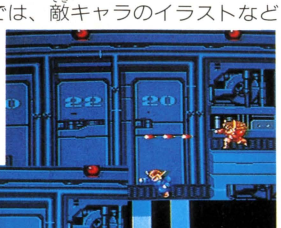
# シュビビンマン2

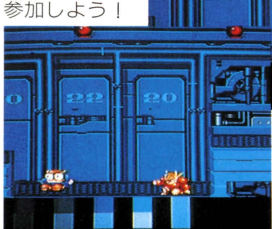
メサイヤ／発売日未定／価格未定　ACT

## より強力な敵が現れるか!?

ものすごいネーミングと超越した設定で世間を騒がせた『改造町人シュビビンマン』の2作めの製作が開始される。前回にも増してハチャメチャな戦いが展開されるそうだ。また、2人同時プレイもより一層強化されるらしいので、こちらも期待していいぞ。

そこで次号では、敵キャラのイラストなどを大募集するぞ。キミもゲームづくりに参加しよう！





⬆今回も大暴れ、太助とキャピ子。

⬅ビックリ太助がカワイイね。

# 琉球（りゅうきゅう）

フェイス／発売日未定／価格未定　ETC

## カードを使う思考型ゲーム

ゲームのジャンルといえば、RPG・ACT・SLG……といろいろあるよね。その中で、思考型のゲームというのは他のジャンルにはない楽しみ方のあるもの。この『琉球』も、そういった思考型のゲームで、5×5枚のトランプを縦・横・斜めのラインでどれだけポーカーの役をつくれるかというものなんだ。

一定の条件の中で、高い点をねらって頭を働かす……。たまにはこんなゲームもいいね。




⬅5×5で、できるだけ多くのポーカーの役をつくって高得点を目指すんだ。

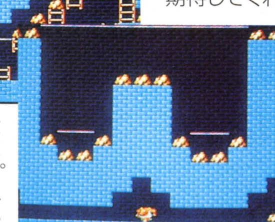
# ロードランナー

パック・イン・ビデオ／7月発売予定／価格未定　PZG

## ついにPCに登場

このゲームは数年前、パソコン、ファミコンからアーケード版に至るまであらゆる分野でヒットしたゲームなんだ。だから、実際プレイしたことはなくても、話くらいは聞いたことがあると思う。それくらい売れたゲームが、ついにPCエンジンにも移植されるのだが、こちらはなんと、エディットしたマップや、状態などをセーブしておけるそうなので、期待してくれ。





⬆敵を避けて金塊を集めるんだ。

➡いよいよ、ゲーム内容も完成。

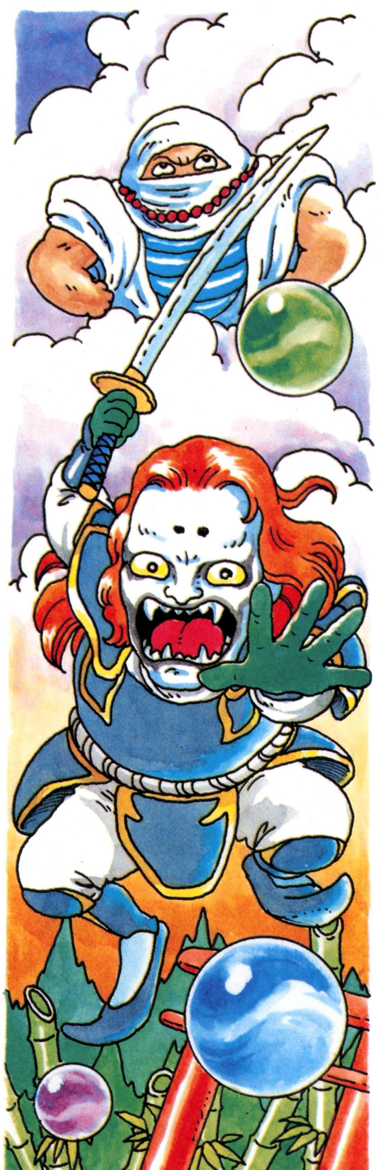
# Time Schedule

## タイムスケジュール

### 記号(きごう)の見方(みかた)

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACT | アクション | SLG | シミュレーション |
| RPG | ロールプレイング | SPG | スポーツ |
| AVG | アドベンチャー | ETC | その他(た) |
| STG | シューティング | | |

(込)消費税込み(しょうひぜいこ)
(無印は消費税含まず)(むじるし しょうひぜいふく)
㊤上位機種(じょういきしゅ)



| 発売日 | ソフト名 | メーカー名 | 形態 | 価格 | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 4/3(火) | スプラッターハウス | ナムコ | [H] | ¥6,800 | ACT |
| 4/6(金) | 魔動王グランゾート | ハドソン | ㊤[H] | ¥6,500 | ACT |
| 4/6(金) | サイコチェイサー | ナグザット | [H] | ¥5,800 | STG |
| 4/13(金) | 上海II | ハドソン | [C] | 価格未定 | ETC |
| 4/20(金) | ネクロスの要塞 | アスク講談社 | [H] | ¥6,500 | RPG |
| 4/27(金) | バルンバ | ナムコ | [H] | ¥6,800 | STG |
| 4/27(金) | フォーメーションサッカー | ヒューマン | [H] | ¥5,500 | SPG |
| 4/27(金) | 青いブリンク | ハドソン | [H] | ¥6,200 | ACT |
| 4/中旬 | パワードリフト | アスミック | [H] | 価格未定 | SPG |
| 4/下旬 | スーパー大戦略 PCエンジン | マイクロキャビン | [C] | ¥6,300 | SLG |
| 4/予定 | ソル・ビアンカ | メサイヤ(NCS) | [C] | ¥6,200 | RPG |
| 5/25(金) | マニアックプロレス | ハドソン | [H] | ¥6,600 | SPG |
| 5/下旬 | シンドバッド 地底の大魔宮 | アイ・ジー・エス | [H] | ¥6,700 | RPG |
| 5/予定 | ヴェイグス | ビクター音産 | [H] | ¥6,700 | ACT |
| 5/予定 | ドンドコドン | タイトー | [H] | 価格未定 | ACT |
| 6/中旬 | これがプロ野球 '90 | インテック | [H] | 予価5,800 | SPG |
| 6/中旬 | 将棋 初段一直線 | ホームデータ | [H] | 価格未定 | ETC |
| 6/予定 | 最後の忍道 | アイレム | [H] | 価格未定 | ACT |
| 6/予定 | CIBER CITY OEDO 808 | メサイヤ | [C] | ¥6,500 | AVG |
| 6/予定 | ワールドビーチバレー | アイ・ジー・エス | [H] | 価格未定 | SPG |
| 6/予定 | ダウンロード | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 6/予定 | ゼビウス ファードラウト伝説 | ナムコ | [H] | 価格未定 | STG |
| 7/予定 | ザ・プロ野球 | インテック | [C] | 価格未定 | SPG |
| 7/予定 | ロードランナー | パック・イン・ビデオ | [H] | 価格未定 | ETC |
| 7/予定 | バットマン | サン電子 | [H] | 価格未定 | ACT |
| 7/予定 | マジカル・サウルス・ツアー | ビクター音産 | [C] | ¥6,700 | ETC |
| 7/予定 | 大魔界村 | NECアベニュー | ㊤[H] | 価格未定 | ACT |
| 7/予定 | 超絶倫人ベラボーマン | ナムコ | [H] | ¥6,800 | ACT |
| 7/予定 | スーパースターソルジャー | ハドソン | [H] | 価格未定 | STG |
| 7/予定 | ラスタンサーガII | タイトー | [H] | 価格未定 | RPG |
| 8/予定 | アフターバーナーII | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 8/予定 | ダライアス・プラス | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 9/予定 | レイボーアイランド | NECアベニュー | [C] | 価格未定 | ACT |
| 10/予定 | オペレーションウルフ | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 11/予定 | アウトラン | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | SPG |
| 夏/予定 | バスティール | ヒューマン | [C] | 予価¥6,500 | SLG |
| 秋/予定 | 関ヶ原 | トンキンハウス | [H] | 価格未定 | SLG |
| 秋/予定 | アドベンチャーアイランド | ハドソン | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | 暗黒伝説 | ビクター音産 | [H] | ¥6,200 | ACT |
| 未定 | イースIII | ハドソン | [C] | 価格未定 | A・RPG |
| 未定 | 囲碁の達人 | ホームデータ | [H] | 価格未定 | ETC |
| 未定 | イメージファイト | アイレム | [H] | ¥6,800 | STG |
| 未定 | ヴァリスIII | 日本テレネット | [C] | 価格未定 | ACT |



イラスト/杉山真理




NECアベニュー Mr.多部田の

# 新作ソフトは1日にしてならず

お祭り好きの私としては以前からずーっと「新作発表会」とやらをパーッとやってみたかったのですが、3年目にしてようやく念願がかない、専門誌・流通関係のみなさんをお招きしての新作発表パーティを催すことができました。お越し頂いたみなさんにこの場を借りまして厚くお礼申し上げます（おおっ、我ながらマトモな書き出しっ！）。

## RPGのルーツ！（死語）

前回のお話を短絡的にまとめると『ドラクエ』の技術を越えられなければRPGというジャンル自体が衰退してしまう」という事になります。とはいえやはり前回書きましたように『ドラクエ』の基本システムは究極の域にまで達しているので、越えろといってもそう簡単なことではないでしょう。そこでこの際、RPGの原点にまで遡ってその「本来の魅力というものを考えてみましょう。

RPGの元祖はコンピュータゲームではなく、双六や将棋の様な「板」の上の世界で遊ぶ「ボードゲーム」でした。日本ではあまり馴染みがありませんが、映画「ET」の冒頭で主人公兄弟が前にしていた多人数同時プレイゲームが「本格的RPG」の1つで、あの様に「設定者（全能の神）」とプレイヤーとに別れて遊びます。もっと分かりやすくいうと、『ドラクエ』で遊んでいる横で堀井さんがシナリオやダンジョンマップを書いて、次々に新たなイベントを入力してくれる、といった感じでしょうか。とにかく世界を自由に操れる神がプレイヤーの様子を見ながら戦闘、救済、特殊イベント等を繰りだして来るので遊びが単調になるということはまずありません。そして、この基本こそが……。（つづく）

| 発売日 | ソ フ ト 名 | メーカー名 | 形態・価格 | | ジャンル |
|---|---|---|---|---|---|
| 未定 | S.C.I. | タイトー | [H] | 価格未定 | SPG |
| 未定 | F1サーカス | ニチブツ | [H] | 価格未定 | SPG |
| 未定 | オメガファイター | U.P.L. | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | キックボール | メサイヤ(NCS) | [H] | ¥6,000 | SPG |
| 未定 | ギャラクシーフォース | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | ゴルフ(仮) | インテック | [C] | 価格未定 | SPG |
| 未定 | サイバーナイト | トンキンハウス | [H] | 価格未定 | RPG |
| 未定 | サイレントデバッガーズ | データイースト | [H] | 価格未定 | SLG |
| 未定 | サンダーブレード | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | J.B.ハロルドシリーズ | ハドソン | [C] | 価格未定 | AVG |
| 未定 | 地獄めぐり | タイトー | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | シュビビンマンII | メサイヤ(NCS) | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | ストライダー飛竜 | NECアベニュー | ㊤[H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | スプレンデッドサーガ(仮) | メサイヤ(NCS) | [H] | 価格未定 | RPG |
| 未定 | スペースファンタジーゾーン | NECアベニュー | [C] | 価格未定 | STG |
| 未定 | 大旋風 | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | TATSUJIN | タイトー | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | 脱出(仮) | ニチブツ | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | チャンピオンレスラー | タイトー | [H] | 価格未定 | SPG |
| 未定 | デビルクラッシュ | ナグザット | [H] | ¥6,300 | ETC |
| 未定 | ドラぼっちゃん | ナグザット | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | はにいおんざろおど | フェイス | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | パズニック | タイトー | [H] | 価格未定 | ETC |
| 未定 | パワーイレブン | ハドソン | [H] | 価格未定 | SPG |
| 未定 | フォゴットンワールド | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | 不思議の夢のアリス | フェイス | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | ブレードランド | 日本ソフト販売 | [H] | 価格未定 | ETC |
| 未定 | ヘルファイヤー | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | ポピュラス | ハドソン | — | 価格未定 | SLG |
| 未定 | ホラーストーリー | NECアベニュー | [C] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | ボンバーマン | ハドソン | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | 麻雀悟空スペシャル | サン電子 | [H] | 価格未定 | ETC |
| 未定 | マイト&マジック | NECアベニュー | [C] | 価格未定 | RPG |
| 未定 | みつばち学園(仮) | ハドソン | [C] | 価格未定 | ETC |
| 未定 | 迷宮島 | アイレム | [H] | 価格未定 | ETC |
| 未定 | 迷宮のエルフィーネ | 日本テレネット | [C] | 価格未定 | AVG |
| 未定 | 桃太郎活劇 | ハドソン | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | 桃太郎伝説ターボ | ハドソン | [H] | 価格未定 | RPG |
| 未定 | 桃太郎伝説II | ハドソン | [H] | 価格未定 | RPG |
| 未定 | 幽霊君 | アスク講談社 | [H] | 価格未定 | ACT |
| 未定 | ラストハルマゲドン | ブレイグレイ | [C] | 価格未定 | RPG |
| 未定 | ラビオレプス スペシャル | ビデオシステム | [H] | 価格未定 | STG |
| 未定 | 立体将棋(森田将棋) | NECアベニュー | [H] | 価格未定 | ETC |
| 未定 | 琉球 | フェイス | [H] | 価格未定 | ETC |
| 未定 | ワードナの森 | NECアベニュー | [C] | 価格未定 | ACT |

## COMING SOON 超早耳情報

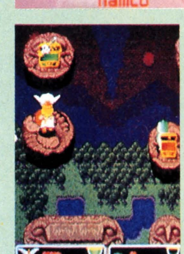
### 大ヒット作の移植決定!!

今月の早耳は、アーケードで大人気だったゲームの移植決定情報だ!! なんとナムコの『ワルキューレの伝説』がPCに移植されるぞ!! 来月号では大特集するのでお楽しみに！

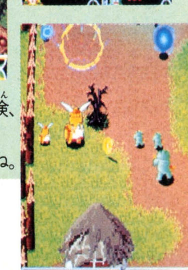





⬇黄金の種を探しに出発だ！







⬆➡波乱に満ちた冒険、楽しいグラフィック、期待度満点の作品だね。

★第14回



# ハドソンの巻

ハドソンといえば、数多くのゲームや、面白いイベントでみんなを楽しませてくれるメーカーさんだ。夏のイベント用ソフトの決定で、熱の入ったところをタコラが取材してきたぞ。

## 『S.S.S.』は熱く燃える!!





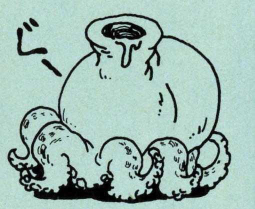
⬆ハドソンの"でんでん"こと北出さん。バイクをこよなく愛する、ナイスボ〜イ。

⬅イベント小僧のアイドル川田名人だ〜っ!! 数々の名作を手がけた、影の仕掛け人でもある。

みんな川田名人という人を知っているか？ ハドソンのイベントが大好きなキミなら、カッコよくデモプレイしてる名人の姿を見かけたことがあるハズだ。名人というと、なんかゲームをやってるだけのように思うかもしれないけど、ちゃあ〜んと開発の仕事もしてるんだぞ！『ダンジョンエクスプローラー』、『ニュートピア』、去年のイベント用ソフト『ガンヘッド』などなど、大物ソフトを手掛けた立派な会社員（商品企画開発部）であったのだ！ しかし、大きな声では言えないが、名人とは仮の姿で、その実態は…北海道にある"EWA"というプロレスの団体に所属する、立派なプロレスラーだったのだ！ リングネームは「フットルース川田」（ちなみにデビュー戦は今年の3／18）カッコいいぜ！

## SOFT HOUSE INFORMATION ソフトハウスインフォメーション

### アイ・ジー・エス



### アイレム

春ですね。PCエンジン春祭りもまっ最中。アイレムは『最後の忍道』を用意して待ってるぞ!! 移植度やカッコよさをキミの目で見てプレイして確認してちょーだい。（拙者の名は月影）

### アスク講談社

遅れに遅れた例のヤツも、4月20日に発売になります。次のヤツの仕込みも、着々と進行中なのでお楽しみに。

（この欄に書くネタで悩んでしまうT）

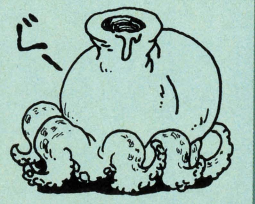
### アスミック

新学期だね。新しい教科書、新しいノート。机の上を整理して、気分一新。そして今年の春は特別にキミの部屋に『パワードリフト』を入れるのだ。4月13日発売、￥6,900。（駆）

### インテック

HAPPY BARTH DAY!! 昨年春、この業界の仲間入りをして晴れて1歳となったインテック社員一同より…「これからもよろしくお願いします。次はCDロムだ！」（チガ）

### エイコム



### NECアベニュー

「完全攻略ビデオ ダライアスパーフェクション」3月21日堂々発売！ プログラマー自らの手による究極のプレイ、秘技「26体戦闘モード」など、オイシサ満点だよっっ!!（ふみこ）

### クリーム

春になるとホッと一息するわけですが、今年は冬が暖かかったので今ひとつピンときません。異常気象のせいかもしれません。わが社の新作も夏までには…と思うしだいです。（たかお）

### サリオ



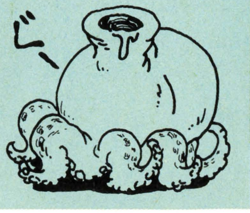
### サン電子

この季節、花粉症の方は大変ですね。わが開発にも重度の花粉症が数名いて、目を真っ赤にして鼻をグズつかせてます。だからといって開発が遅れてるって訳じゃないんですけどね。（石川）

### タイトー

みなさん、もうすでに、『奇々怪界』を買っていただけましたでしょうか。私は、もう心配で心配で夜も寝れません。え!? もう買っていただいた!? やぁ〜どうもどうも。（川島）

### データイースト



### トンキンハウス

カゼはひいても、花粉症にはならない私は、文明人ではないのか？ グッスン。さて、開発状況は『関ヶ原』と『サイバーナイト』が最終コーナーでデットヒート中。ご期待ください！（M）

### ナグザット

コニャチハパリン。ではなくこんにちは。変てこりんな話をするタマゴちゃんは、家庭の事情で国に帰ってしまいました。残念。でも日本に来る事があったら顔を出してね。（ヒロシ）

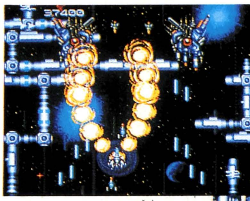
 イラスト／杉山真理

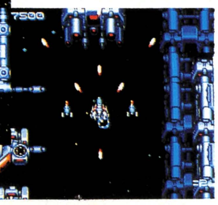
それはさておき、去年『ガンヘッド』の開発、夏のイベントを終えた川田名人が、日々体作りに励み、体力をつけていたのはただ単に彼がプロレスラーだったわけではないということが発覚！ 今年の夏のイベント用ソフト、『スーパースターソルジャー(以下S.S.S)』へ向けての体作りだったことがわかったのだ。う〜む。この話を聞きつけたタコラが黙ってるわきゃない！ さっそく川田名人の元へ赴き、体作りのノウハウを……。もとい、『S.S.S.』の秘密計画を探ってきたぞ！ えっへん。

『S.S.S.』…といえばFC版『スターソルジャー』の続編っていう感じがするけど、内容的には『ガンヘッド』に近いスーパーSTGになるのだそうな。操作方法やパワーアップ形態は、『ガンヘッド』の基本的なシステムを受け継いでいて、『ガンヘッド』のウリの１つだったパワーアップシステムにさらに改良を加えたスーパーパワーアップ、バックファイヤーでの攻撃や、同じアイテムを３つ取ることによってFC版『スターソルジャー』でのオプションがついたりと、パワーアップに余念がないのだ。おまけにイベント用の2.5分モードも最初から用意されていて、イベント前に練習できるという親切設計。燃える男川田が作るスーパーSTG『S.S.S.』(7月発売予定）で、今年の夏もハドソンは熱いのだ。



➡『S.S.S.』のボスキャラだ〜っ!! デカイうえに変な動きをするツワモノなのだ。





⬇『ガンヘッド』以上のスーパーSTGになるぞ。

⬆パワーUPもご覧のとおり。バリバリだぜっ!!



➡彼の雄姿(!?)を見れば、『S.S.S.』のデキも期待できるというものだっ!!

## クレクレタコラの戦利品

5名



キミたちには見えるか〜!! 彼がふり向きざまに見せているモノが!! そう、それは『桃太郎活劇』のテレホンカードなのだ!! てなワケで、今月のタコラの戦利品はコレであ〜る。

### ▶応募方法◀

プレゼントの希望者は、ハガキにプレゼント名を明記して、〒102千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル㈱PCエンジン編集部「ハドソン係」まで。

### ナムコ

『スプラッターハウス』のスライディングキックは、歩くより速く移動できるため慣れると病みつきになってしまいます。私の友人もやりすぎてズボンを3回買い変えました。（がんのすけ）

### ニチブツ

今年のモータースポーツは目が離せない!! ニチブツ期待の『F1サーカス』もいよいよシェイクダウン。現在14インチのTVの中を爆走中。ああ、緑山や黒川がなつかしいぜ。（み）

### 日本テレネット

あたたかな春の日ざし。今日は、うぐいすの声も聞きました。春本番も間近か。快ちよく春を過ごす基本たるものは、『迷宮のエルフィーネ』です。お楽しみに（ぐあば）

### 日本ソフト販売

当社はマンションの1室にあります。毎日午後になると、どこからともなく石ケンの香り。誰も使ってないのにどこから香ってくるのか…。天気のいい日に洗濯をするユーレイ!?（S）

### パック・イン・ビデオ

「カルメン」と聞いて、ピンクレディーだと思う人はもういないでしょうね？ 「カルメン」は大盗賊団の女首領です。日本語でも英語でもどちらで捕まえるのもあなたの実力しだい。（林）

### ビクター音産

創刊を1か月後に控えた『ウルトラボックス』。準備も着々と進み、おいしい内容がCDロムに集まりました。期待のハガキも届き、楽しさ満開の編集部なのです。（南）

### ビデオシステム

アーケードの名作『ラビオレプス』がついにPCエンジンになって帰ってくる！愛すべき戦士ラビちゃんが大あばれする日も間近です。こうご期待!!（山下）

### ヒューマン

サッカーファンのみなさま、お待ちどおさま。『フォーメーション・サッカー』の発売日が4月27日に決定しました。GWにはまれるゲームが間に合ってよかったね。（茶々丸）

### フェイス

『麻雀学園』と『サイバークロス』のゲームミュージックCDが出ることになりました。まさに神をも恐れぬ超アレンジバージョンを加え、4月1日、エイプリルフールに発売。（だあくん）

### ブレイングレイ

これを書いてる今、風がものすごく吹いてます。昨日なんか、トラックが倒れてしまうって事件もあったのさ！ うちも風に飛ばされない限り、『はるまげ』出しますんで4649。（M）

### ホームデータ

『初段一直線』の発売が遅れてゴメン！ でも定跡を1,200手から8,000手以上に増やして実力倍増しましたので、もう少し待っててくださいね。（大）

### マイクロキャビン

雪が解けて川になって流れてゆきます〜♪(古い)春ですねェ。危ない人の増える季節、十分気をつけましょう。何はともあれ、もうすぐ『スーパー大戦略』の発売日だい！（大津）

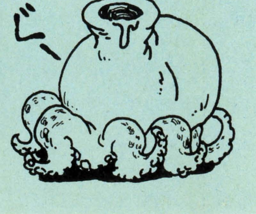
### メサイヤ(NCS)

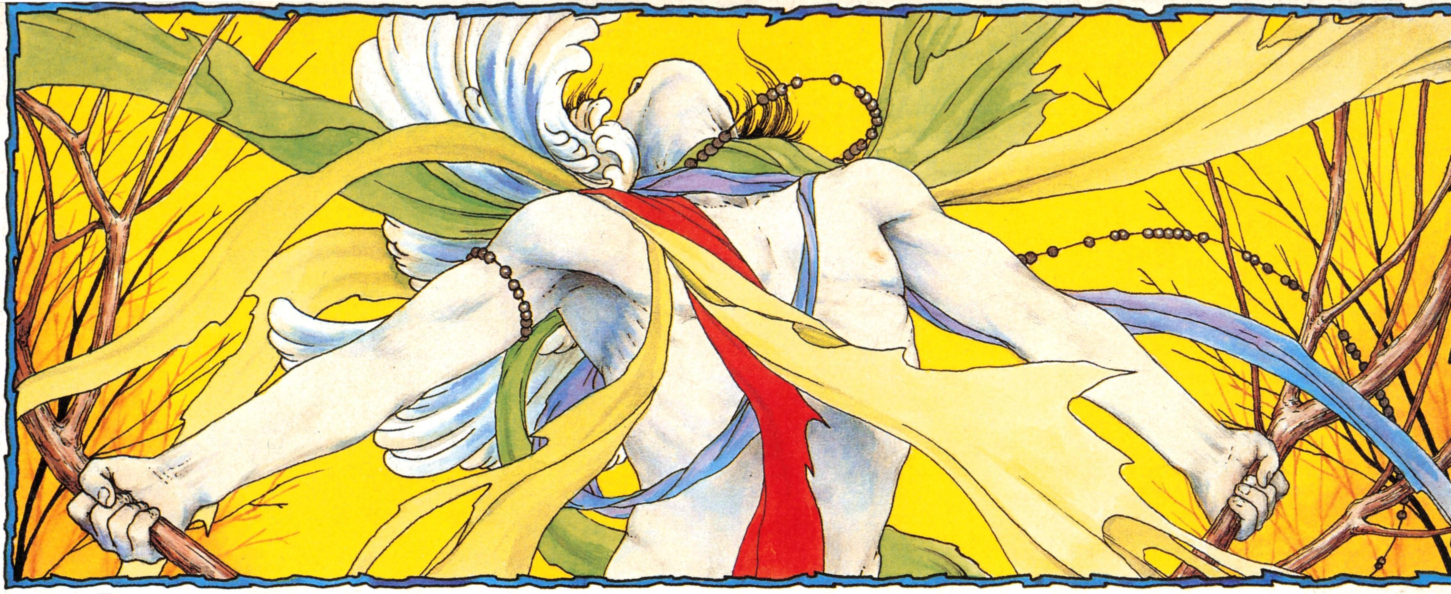
春は大正ロマンの香り漂う探偵推理アドベンチャー『謎のマスカレード』をどうぞ。5人の美女海賊が宇宙狭しと駆け巡るSFピカレスクRPG『ソル・ビアンカ』もよろしく。（池田）

### メディアリング

『倉庫番WORLD』パスワード・エディット画面募集中。〒107港区赤坂7-5-47U&M赤坂ビル2F㈱メディアリング「メディアリングサービス」係。03-589-6033へ電話してね。（マッキー）

### U.P.L.





イラスト／ティオペペ・S・ライオン

# ㊑PCエンジン6月号は 4月28日(土)発売！

カットビ6月号!! 第1付録は"ウラワザ大企画"、第2付録は『ワルキューレ』のキャラ下じきだ。ブッチギリ新作ページは特別企画！『イースⅢ』『ヴァリスⅢ』『ラストハルマゲドン』『ゼビウス ファードラウト伝説』『ワルキューレの伝説』etc. NECアベニュー、タイトー、ハドソン、ナムコ——などなどビッグタイトルがめじろ押し！

## 達人情報局

は、PCエンジンソフトのウラ技、CDロムのミュージック先取り紹介など、電話でしか出せない情報がもりだくさん。みんな聞いてみて！

旭川 0166(22)7400
東京 03(236)7200
大阪 06(700)5599
高松 0878(33)9700

## ライター大募集！

マルカツでは、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法、ゲームレビューが書けるライターを募集しています(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介(800字以上)を同封のうえ、封書で右記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

### おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16
市ヶ谷KTビル4F
㊑PCエンジン
「○○」係


**S T A F F**

Editor in Chief ……佐藤辰男
Senior Editor ……後藤靖彦
Managing Editor ……中西文哉
Editors ……松本 剛 北山のり子 吉原 勝 渡邊由彦 小畑雄二 平井 秀 西川真紀 化石ハウス 超音速(渡部功一、西谷英晃) 中村敏彦 玉木成子 安藤 誠 小林 昇

Writers ……藤井康裕 岩崎啓真 中村泰宏 小泉雅也 堀旅士 今村文二 小峯徳司 岡本敦行 山崎拓 増嶋健 遠藤まゆり 岡田直子 丸山秀樹 木村典子 山本裕司 大竹雅法 堀斉 小西康雅 松本史博 森田慶子 工藤裕貴
Photographers ……林久平 倉部和彦 分部辰浩 福家久仁子 林克典 伊豆倉守一 舟喜力 加藤幸広
Designers ……12 to 12 ディレクション・ナカ 今野享子 斉藤和代 小林博明 星山英夫 アイル企画 小出高義 クロップハウス 沢田昭彦 藤井まなぶ

月刊 5月号
㊑PCエンジン

1990年5月1日/特別定価380円(本体369円)
雑誌コード 13575−5

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所 ……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-221-3521
(販売部)03-817-8523
(広告部)03-817-8425
印刷所……凸版印刷



PC Engine
せん りつ
戦慄のサイコダイヴァー・シューティング
どう？ やる気でたでしょ
クライアントは "会
おやおや
施設部の おでましかい？
DOWN LOAD
ダウンロード
4M HuCARD 近日発売！
© NEC Avenue 1990
NEC NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部 ●〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
●お問い合わせ 03(288)0330
平日/午前10:00～午後7:00
テープサービス03(288)0880




月刊PCエンジン 1990 5月号 1990年5月1日発行(毎月1回1日発行) 第2巻第5号通巻17号

発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部/☎03(817)8523 編集部/☎03(221)3521 特別定価380円(本体369円)

 凸版印刷株式会社 Printed in Japan

T4911357505383 雑誌コード13575-5